POKÉMON™ BLACK VERSION Y POKÉMON™ WHITE VERSION

CONOCE LA NUEVA REGIÓN Y POKÉMON™ EXCLUSIVO DE CADA JUEGO

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

Kid Icarus:™ Uprising

Títulos en camino:

Star Fox 64™ 3D

Bust-A-Move™ Universe

Super Street Fighter® IV 3D Edition

Metal Gear Solid:™ Snake Eater 3D

Dead or Alive® Dimensions

Resident Evil:® The Mercenaries 3D

The Legend of Zelda:™ Ocarine of Time™ 3D

Entra a una nueva Dimensión

Año 20 No. 3

CLUB NINTENDO
WOW!
MARIO SPORTS MIX
© 2011 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
8 CN Profile
10 Extra
12 Lognin
14 Los Retos
18 Previo
22 Canales Nintendo
24 Gamevistazo
28 Top 10
40 Reporte:
Nintendo 3DS
42 Nuestra Portada:
Títulos en camino

Revisamos
30 **Pokémon Black Version y Pokémon White Version**
34 **LEGO Star Wars III: The Clone Wars**
36 **Okamiden**
48 **Radiant Historia**
52 **WWE All Stars**
56 **Plants vs. Zombies**

58 Sección Especial: Beat 'em Ups!
62 Uno con el Control
64 Evolución: Mortal Kombat
68 El Control de los Profesionales
70 Tips
Lost in Shadow
76 Vistazo a Japón
79 Cementerio de Videojuegos
82 El Arte de **Kingdom Hearts Re: Coded**
86 El Ojo del Cuervo
89 S.O.S.
94 Club Nintendo
96 Última Página

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República:
01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

EDITORIAL

Año XX No. 3
Marzo 2011

A estas alturas, muchos podrán decir que se avecina una nueva guerra en el mundo de los sistemas de videojuegos portátiles. Pero basta con echar un vistazo al pasado para saber que, sin sonar pretencioso, la balanza siempre se ha inclinado considerablemente a favor de los creados por Nintendo. Y no es para menos, son más de 20 años de experiencia; conocer el mercado, sus gustos, inquietudes, deseos y necesidades, es lo que ha integrado la receta secreta del éxito desde Game Boy hasta el actual Nintendo DSi. Seguramente no será la excepción el caso del Nintendo 3DS, que nos ofrece una experiencia de juego sin igual, además de nuevos controles que darán mayor comodidad para experimentar la exactitud con la que controlamos los videojuegos.

¿Qué hace tan versátiles y populares estas consolas portátiles? Simple, Nintendo ha procurado tener una gama de títulos de primer nivel y se ha hecho acompañar de licenciatarios que ofrecen franquicias que aprovechan las tecnologías de la plataforma, cuestiones que atraen de inmediato a los fans de hueso colorado. Pero también la compañía ubicada en Tokio ha buscado constantemente la innovación, ir más allá, no sólo seguir una tendencia. Eso es lo que marca la diferencia entre Nintendo y sus posibles competidores, que sí, podrán deslumbrar con lo musculosas de sus consolas, pero al final del día no pueden seguirle el ritmo... Y no lo decimos nosotros, sino las ventas, pero también las opiniones de los conocedores, que hacen ver que Nintendo sigue a la vanguardia en tecnologías de entretenimiento portátil.

¿Quieres conocer más del 3DS? ¡Checa todos los pormenores en esta edición! Te comentamos sobre sus características, novedades y, sobre todo, de los juegos que impactaron en su presentación, el pasado E3.
¡Comencemos!

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
DIRECTOR PROYECTOS DIGITALES
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beoriegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES
DIRECTOR
Carlos Garrido
DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 20 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2011. Revis mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 200 Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contra celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámar Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al us exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 200 ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fech 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 199 ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revista Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitan Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juáre México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de s anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-2 33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Jua Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chil Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsabl Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cí S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registr de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Venta de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-903 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253 suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 55 piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General Sa Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XI Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.c • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fa (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco d Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2010. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Consíguelo ya

Wii™

MARIO™ SPORTS MIX

Basquetbol

Hockey

Voleibol

Quemados

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Nintendo

© 2010-2011 Nintendo. © 2010-2011 SQUARE ENIX. Mario y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com 73630A

LA IMAGEN

Pokémon: dos nuevas

Los Pokéfans tendrán otra razón para mejorar sus habilidades como entrenadores: el próximo lanzamiento de **Pokémon Black & White Versions**, las nuevas ediciones para el Nintendo DS que presentan cambios importantes en cuanto a gráficos y *gameplay*. Con esto habrá un nuevo catálogo de personajes por atrapar, entrenar y poner en combate al crear tu mejor alineación de guerreros y enfrentarte a tus amigos de forma local o por Internet. Destaca la incursión de dos criaturas que van muy a tono con el color de los juegos.

Pokémon Black Version y Pokémon White Version página 50

versiones para NDS.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien. Es la primera vez que te escribo, tengo unas dudas serias. En el juego **Super Mario All-Stars** (el que recientemente salió para Wii) me apareció un aviso de que debía hacer un ajuste en la consola y lo hice. Ahora bien, éstas son las preguntas:
1. -¿Esos cambios que realicé me causarán problemas en el futuro?
2.- ¿Es malo que lo haya hecho?
3.- Mi abuela me va a comprar un Nintendo DSi y me gustaría comprarme el juego **New Super Mario Bros.**, ¿lo puedo jugar en Nintendo DSi?
Espero que me respondas en la próxima edición de la revista Club Nintendo.

Gabriel Meléndez Herrera
Concepción, Chile

¡Qué tal, mi estimado Gabriel! Es común que muchos títulos recientes te pidan que realices ajustes o actualizaciones del *software* del Wii para que puedas continuar con el inicio del juego. Esto es con la finalidad de obtener los mejores resultados en desempeño de tu producto recién adquirido. Por supuesto, no te causarán ningún problema en el futuro, pues todos los títulos previos que tengas podrán funcionar adecuadamente y, de hecho, con estas actualizaciones se mantiene al día tu consola, lo que permitirá mayor compatibilidad con otros productos Wii.
Recuerda que cualquier juego de Nintendo DS puede ser jugado incluso en el próximo 3DS; es decir, la compatibilidad existe entre las plataformas de la familia DS, así que no tendrás problema alguno al jugar **New Super Mario Bros.** en tu sistema portátil. Eso sí, los juegos exclusivos de 3DS no podrán jugarse en una versión anterior de la consola.

¡Hola, **Doctor Mario**! Me encanta mucho la revista, aunque en ocasiones no puedo encontrar todas las ediciones aquí en Cochabamba. Sólo tengo cuatro revistas. Bueno, aquí les dejo las preguntas que quiero que contesten:
1.- ¿Podrían sacar un **Zombies Ate my Neighborns** y el **Ghouls Patrol** para Wii?
2.- ¿Por qué en **New Super Mario Bros. Wii** no se puede elegir a **Peach** y a **Daisy**, y en su lugar usan a dos hongos de colores?
3.- ¿Por qué no sacan un **Street Fighter** para Wii al estilo **Tatsunoko vs. Capcom**?
4.- ¿Por qué no publicaron otro juego de la secuela de **Zombies Ate my Neighbors** para SNES?
Eso es todo, y si hacen caso a la pregunta numero tres, pongan a **Sakura Kasugano**. Gracias por darme las respuestas.

Santiago Vargas
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Santiago? Ambos juegos se encuentran disponibles en la Consola Virtual, por lo que podrás jugar las versiones originales en Wii. Pero si te referías a que si en algún momento podrían realizar un *remake* específico y desde cero para Wii, sólo el tiempo lo podría responder, pues como puedes darte cuenta tales juegos ya quedaron en el recuerdo para sus desarrolladores y sólo los han "revivido" como una descarga por la popularidad de los juegos clásicos y retro. Sin embargo, y tomando en cuenta la popularidad que los zombis han tomado en recientes fechas, ninguna idea de remasterizar esos juegos estaría fuera de una posibilidad (aunque si te soy sincero, dudo mucho que ocurra). Que se hayan quedado fuera otros personajes del Reino Hongo en **New Super Mario Bros. Wii** es algo que aún seguimos sin explicarnos. De hecho, nos hubiera encantado que -a modo de homenaje a **Super Mario Bros. 2**- **Peach** hubiera ocupado el lugar de uno de los hongos, pero por alguna extraña razón Nintendo decidió que dos de los integrantes serían los simpáticos champiñones (uno azul y otro rojo), quedando los lugares restantes para **Mario** y su hermano **Luigi**.
Es otra pregunta que nos hemos hecho. **Tatsunoko vs. Capcom** quedó bastante bien y podrían seguir con esa línea y estilo para publicar nuevos títulos del género. Aunque es obvio que **Street Fighter IV** no posee el mismo formato que **Tatsunoko vs. Capcom**, sí podría simplificarse de tal forma que quedara o ajustara en un formato para Wii. Sin embargo, los desarrolladores optaron por no crear una versión "Lite" de su popular juego de peleas, y mejor lo canalizaron directo al N3DS, cuyo *hardware* permite no sólo mostrar gráficos envidiables por cualquier portátil, sino también ser capaz de contener todos los personajes, escenarios y nuevas opciones que harían de **SFIV** un título digno de comprarse.
Claro que hubo una secuela de **Zombies Ate My Neighbors** en Super Nintendo, sólo que no llevó el título del primero, y la gente de LucasArts decidió simplemente titularlo **Ghouls Patrol**. El juego salió a la venta en 1994, y a finales del 2010 llegó a la tienda de Wii. Y como seguramente sabes, aquí los personajes principales son **Zeke** y **Julie**, los héroes de **ZAMN**.

Es una lástima que Wii se haya quedado sin una adaptación de **Street Fighter IV**, pues no dudamos que la consola podría haber logrado algo interesante. Sin embargo, nos da muchísimo gusto que ya esté prácticamente en nuestras manos la versión para Nintendo 3DS, que incluirá excelentes ventajas para juego en línea y local, que harán de éste uno de los títulos más atractivos para el lanzamiento del nuevo portátil tridimensional. Además, es sobresaliente que cuenta con todos los personajes que han aparecido en las distintas versiones de **SFIV**.

© Capcom

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Antes de hacerles mis preguntas quiero decirles que es muy buena su revista, me ayuda mucho y es demasiado entretenida.
1.- Hace unas semanas me compré el juego **Mario Kart** para mi Nintendo DSi XL, traté de conectarme en el desafío Wi-Fi en mi casa, pero no podía porque la señal aparecía verde mientras cargaba y luego roja, arrojándome un error 51099. Pero antes decía "La conexión Wi-Fi de Nintendo requiere que el ID de la CWF de la tarjeta DS y el de la consola coincidan". No sé a qué se refiera con eso. ¿Me pueden ayudar?

Kengy Joo Lefilaf
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Kengy? Es muy curioso lo que ocurre con **Mario Kart DS**. En cuanto inicias tu juego en tu equipo, se asocian los códigos del juego y consola; por lo tanto, podrás jugar en línea, pero sólo en dicho DS. Es decir, si te llevas tu juego y lo usas con el NDS de alguno de tus amigos, no te reconocerá el registro; por consiguiente, será imposible que te conectes a los servidores de Nintendo. Lo que debes hacer es borrar tu archivo y comenzar uno nuevo en la otra consola, así se habilitará el juego en línea, pero de igual forma si regresas a tu NDS original, no podrás jugar en línea hasta que borres el juego y hagas tu perfil de jugador nuevamente. No es que se trate de un problema o un error, sólo es un requisito que, afortunadamente, no hemos visto que ocurra en otros títulos, pues se vuelve un tanto tedioso cuando quieres jugar en un NDS ajeno al tuyo.

¡Hola, **Doctor Mario** y amigos de Club Nintendo! ¿Cómo están? Espero que bien. Es la quinta vez que escribo; ya me han publicado

en dos ocasiones y yo digo que si me publican de nuevo ya tengo mucha suerte. Bueno, pasemos mejor ya a las preguntas:

1.- En miles de sitios de Internet que hablan de videojuegos comentan sobre un gran juego llamado **Super Meat Boy**, y en el único lugar que nunca he visto o leído hablar de esa franquicia es en Club Nintendo. La pregunta es: ¿no les atrae el juego?, porque tengo entendido que ustedes hablan de juegos que están disponibles para Nintendo y **Super Meat Boy** esta para WiiWare, ¿no?

2- ¿El juego **Plantas vs. Zombis** está disponible para Wii o Nintendo DS?

3- Nintendo ha renacido varias sagas, un ejemplo es **Kid Icarus Uprising**, que próximamente saldrá para Nintendo 3DS, y la única saga de Nintendo que está para una sola consola (NES) es **Ice Climbers**. La pregunta es: ¿no han pensado hacer otro juego de estos hermanos? Sería genial no sólo verlos aparecer en la saga **Super Smash Bros.**, sino que también en un juego propio para las consolas de última generación, ¿no creen?

4- ¿**New Super Mario Bros.** para Nintendo DS y **New Super Mario Bros Wii** para Wii cuentan como parte de la saga formal de **Super Mario**? Es que yo digo que no, pero mis amigos dicen que sí.

Bueno, eso es todo, gracias por entretenerme cada mes.

Fabricio Buzeta B.
Santigo de Chile

Hay una razón de peso para que no hayamos tocado el tema de **Super Meat Boy**, y es debido a su cancelación. Originalmente, estaba pensado para su estreno en WiiWare, pero luego de un tiempo los desarrolladores decidieron no continuar con el trabajo para Nintendo. ¿Por qué?, no lo sabemos, pero sí nos perdimos de un título simple en gráficos pero con muy buena acción y reto.

Plants vs. Zombies llegó directo a Nintendo DS, aunque bien pudo haber salido como descarga para WiiWare, pero la compañía PopCap Games decidió que la doble pantalla del portátil era ideal para ofrecer una mejor experiencia de juego. Cabe destacar que se trata de un título atractivo para todo tipo de jugadores y que cuenta con una gran variedad de modos de juego que te mantendrá entretenido por largo rato mientras siembras tus plantas para defender tu casa del ataque de los zombis.

A nosotros también nos gustaría que se produjera una nueva aventura de **Ice Climbers** para cualquier plataforma de Nintendo. En el NES fueron clásicos, y ahora con la avalancha retro no dudaríamos de que les dieran una nueva oportunidad; lo malo es que sólo los revivieron para **Super Smash Bros.** y no para una versión independiente. Por último, las versiones **New** de **Super Mario Bros.** son alternas a la historia original; es decir, no cuentan dentro de la línea de tiempo de los títulos principales, pero vaya que son entretenidos y dignos de jugarse por todos los fans. ¡No te los pierdas!

© Nintendo

El juego original de **Ice Climbers** apareció en el Arcadia en 1984, y un año después en Nintendo Entertainment System. Los personajes principales son **Popo** y **Nana**, quienes debían subir por montañas de hielo venciendo un sinfín de obstáculos y enemigos. Se trataba de un juego sencillo pero curiosamente adictivo, que podría ser maravillosamente adaptado para 3DS o Wii.

¡Hola , **Doctor Mario**! Posees una buena forma de comunicarse con los lectores, por lo que te mando una gran felicitación; además, algunas preguntas para ti.

1- Tengo una consola Nintendo DSi, y como ya sabemos su mayor novedad son sus dos cámaras, pero se eliminó la ranura para cartuchos Game Boy Advance para darle menor grosor (supongo que ésa es la razón). Ahora bien, quiero el juego **Super Mario Advance** del primero al cuarto. ¿Existe alguna manera de jugar los títulos de GBA en el Nintendo DSi?

2.- ¿Es cierto que habrá un **New Super Mario Bros. 2** para Nintendo DS? De ser así, ¿cuándo saldrá a la venta? ¿O sólo es un rumor más de Internet?

3.- ¿Cuántos Wii Points cuestan los juegos **Super Mario World** y **Super Mario Bros. 3**?

4.- ¿Por qué al jugar el modo *multiplayer* de una sola tarjeta en **Mario Kart DS** sólo están disponibles la Copa Champiñón y Copa Caparazón? Si yo ya tengo todos los circuitos disponibles en todas las categorías.

5.- ¿ Saldrá algún título de **Super Mario Galaxy** para Nintendo DS o Nintendo 3DS?

Eso sería todo por ahora, les mando un gran saludo a todos tus amigos del Reino Hongo.

P.D.: En la edición de enero, en la sección de **Super Mario All-stars**, se comentó que existió una serie basada en **Super Mario Bros. 3**, he visto algunos videos (la cual para mi criterio es buena) en español latino. Según datos de Internet, esta serie se transmitía en el programa Intercontrol de Canal 5 a mediados de los 90 en nuestro país. También hubo una serie basada en **Super Mario Bros.** y **Super Mario Bros. 2** llamada el show de **Super Mario Bros.** y una de **Super Mario World,** con el mismo nombre del juego. En España se transmite **Super Mario Bros. 3** y **Super Mario World** en el canal Kids Co.

Nelson Adrián
Nayarit

¡Qué tal, Nelson! Lamentablemente, no se puede jugar ninguna de las versiones de **Super Mario Advance** en el DSi por las razones que tú expones, al perder la ranura de Game Boy Advance quedó en el pasado la retrocompatibilidad y por consiguiente sólo se admiten juegos diseñados específicamente para el portátil de doble pantalla. Quizá más adelante, y con mucha suerte, puedan llegar como descarga a través de la tienda de Nintendo DSi. Pero habrá que cruzar los dedos, o en su defecto, y ya que estamos de soñadores, no nos caería nada mal un compendio con los cuatro juegos de Advance en una misma tarjeta de DS, como ocurrió con **Mega Man Zero Collection**, ¿no crees?

Recientemente Shigeru Miyamoto confirmó que estaba trabajando en un título de **Mario** para Nintendo 3DS, pero no especificó si se trata de alguno que siga la línea principal o una versión alterna; de seguro, en la E3 darán todos los pormenores. No queda más que esperar a que la compañía de comentarios sobre sus nuevas cartas para los siguientes meses. Ojalá se pueda generar dicha secuela, pues la primera fue todo un éxito.

Super Mario Bros. 3 cuesta 500 Nintendo Points, mientras que **Super Mario World** 800 Nintendo Points. Realmente no es tanto el costo si tomas en cuenta que son de los mejores títulos de **Super Mario Bros.** que han salido a lo largo de la historia. Ahora bien, en **Mario Kart DS** si juegas con una sola tarjeta en modo *multiplayer*, tendrás acceso limitado tanto en escenarios como en personajes. Y si cada quien usa su propia tarjeta con todas las pistas liberadas, ya podrán gozar del juego en general; por eso luego no encuentras todas las copas activadas a pesar de que ya las hayas conseguido en el modo individual. Y siguiendo con Mario, no hay planes para trasladar **Super Mario Galaxy** a portátiles, aunque si te soy sincero, una adaptación para el 3DS quedaría más que impresionante. Esperemos que en algún momento Nintendo lo considere. Por último, gracias por el dato de **SMB** (serie), los fans lo agradecerán.

Arte por correo:

Gastón Ramírez; Escobedo, Querétaro.
Javier Elías Espinoza; Concepción, Chile.
Ricardo Fierro; Guadalajara, Jalisco.
Leonardo Ramírez; Escobedo, Querétaro.
Francisco Miranda; Gales, Chile.
Israel Jirón; Managua, Nicaragua.
Johan Isaid Murillo; Guadalajara, Jalisco.

El rombo de portada
El mes pasado estuvo arriba del logotipo de **Conduit 2**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

CN Profile

Street Fighter

Street Fighter II

Super Street Fighter IV 3D Edition

Ryu

Ryu fue presentado como protagonista de la serie **Street Fighter** desde la primera ocasión, cuando se le otorgó el espacio como Player 1 en la arcadia de 1987, creada por Capcom. Ha tenido un paso complicado por la vida; entrenando desde muy joven con su maestro **Gouken**, cuando se sintió listo buscó probar suerte en el torneo de peleas callejeras **Street Fighter**, donde se reunían gladiadores de diferentes disciplinas, que serían un reto sustancial para comprobar su nivel de batalla.

Lugar de origen: **Japón**
Altura: **1.75 m**
Peso: **68 kg**
Estilo de pelea: **Arte marcial basado en Ansatsuken**
Movimientos: **Hadoken, Shoryuken, Tatsumaki Senpukyaku, Shinku Hadoken y Metsu Hadoken**
Maestro: **Gouken**

Guerrero oriental

Es fácil identificar a este personaje, viste su infaltable *keikogi* blanco, cinta negra en la cintura y una roja en la frente; aunque también lo hemos visto con trajes alternos, como el gris (**Street Fighter II: Champion Edition**) y rojo, azul, amarillo, verde, entre otros (**Super Street Fighter II**). Algo que definitivamente ha cambiado es que en el primer **Street Fighter**, **Ryu** tenía el cabello rojo y utilizaba sandalias. Sin embargo, a partir de **Street Fighter II** su cabello cambió a negro/café, y dejó de utilizar las sandalias (o las perdió y ya no pudo comprar otras).

Se puede decir que **Ryu** es uno de los personajes más sencillos de controlar, pues sus movimientos no son tan demandantes. Por lo tanto, es generalmente utilizado por quienes se adentran en el juego por primera vez, aunque si lo llegan a dominar, será difícil que alguien pueda vencerlos. **Ryu** siempre está viajando para encontrar nuevos retos, por eso ocasionalmente lo verás portando un morral donde seguramente guarda sus pertenencias más valiosas (esperemos que incluyan desodorante y papeles migratorios... no vaya a ser la de malas).

Se ha dejado ver en:

Todos los títulos de la franquicia **Street Fighter** y en diversos *crossovers*, como **Marvel vs. Capcom**, **X-MEN vs. Street Fighter**, **Tatsunoko vs. Capcom**, **Capcom vs. SNK 2**, **Puzzle Fighter** y otros tantos. Se podría considerar como uno de los personajes más identificables o estandartes de Capcom. **Ryu**, por supuesto, dejará ver su poder en tercera dimensión en la próxima entrega de **Street Fighter** para Nintendo 3DS.

© 2011 Capcom

en nuestras manos
en nuestras manos
en nuestras manos
Donativo $ 20 pesos en:
Banamex
www.ennuestrasmanos.org

EXTRA

A comer píldoras en 3D
Se ha revelado que **Pac-Man** pronto aparecerá para el Nintendo 3DS.

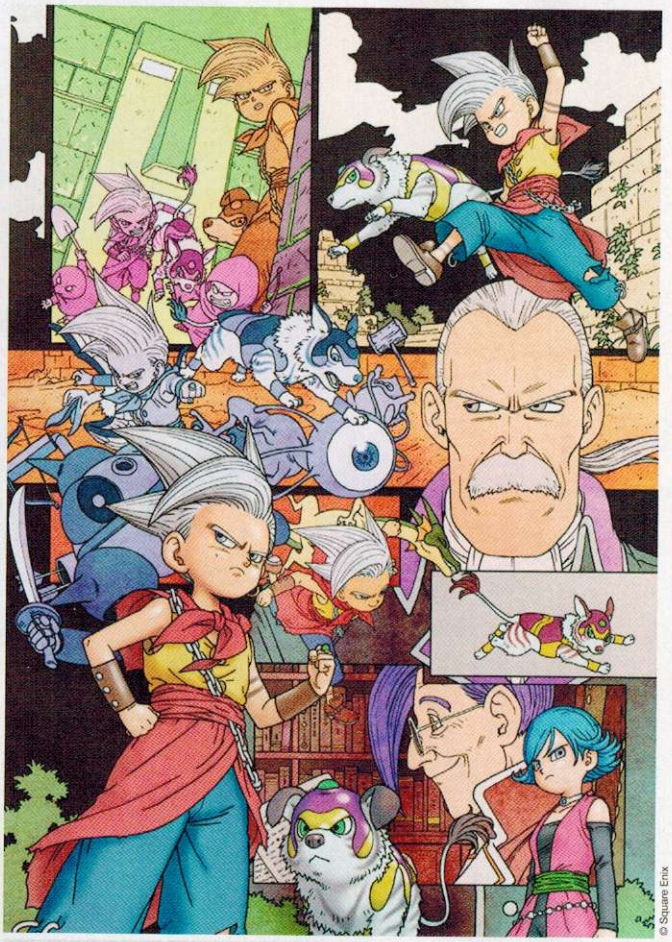
Defiende tu mundo
Otro clásico se apunta para Nintendo 3DS, nos referimos al videojuego **Galaga**.

Una nueva jornada espera por ti

Dragon Quest es una de las series más populares de RPG en todo el mundo. Cada una de sus versiones es capaz de paralizar países enteros, como es el caso de Japón; lo que habla de su gran calidad, que quedará reafirmada con el capítulo **Monster Joker 2** para Nintendo DS. De momento no tiene fecha de lanzamiento para ningún país, pero esperamos que pronto se revelen detalles, ya que al igual que la primera parte tiene todo para volverse memorable.

La premisa es muy simple, tienes que convertirte en un cazador de monstruos reconocido. Para ello debes viajar por los lugares menos imaginables buscando nuevas criaturas que agregar a tu colección. Todo en un ambiente tridimensional que retoma el estilo de la serie principal de **Dragon Quest**.

Visualmente, nos sigue demostrando lo que puede generar el sistema. Bastará con un par de recorridos y enfrentar a grandes monstruos para darse cuenta de ello; en verdad es espectacular. La mayor parte de la acción la viviremos en la pantalla superior, en la táctil. Pero como es costumbre, podremos modificar nuestro inventario a placer. Square Enix está haciendo un gran trabajo, esperamos que al salir nos siga sorprendiendo.



© Square Enix

Excelentes noticias para los seguidores de los juegos RPG. No cabe duda de que esta obra los mantendrá ocupados por mucho tiempo, justo como pasó con la primera parte, a la cual pertenece la imagen de arriba.

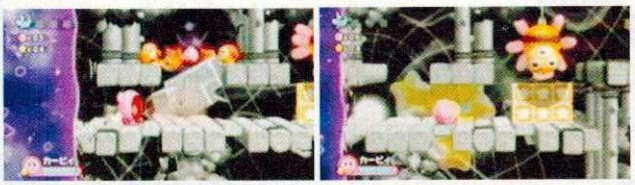
Pelea en el lugar en el que te encuentres

Si pensabas que **Super Street Fighter IV** iba a ser el único juego de pelea para Nintendo 3DS, estás en un grave error, Arc System Works está preparando **BlazBlue Continnum Shift II** para este nuevo portátil. Si el nombre no te dice mucho, podemos decirte que es el mismo equipo que en su tiempo creó la serie **Guilty Gear**, estilo que se puede apreciar y disfrutar en **BlazBlue**.

Los personajes y estilo de juego están en 2D, lo que permite combos realmente increíbles en los que puedes rematar a tu personaje en el aire incluso con un poder especial. Su complejidad es tan profunda como lo decidas, puedes jugar de forma tradicional, sin combinaciones largas y no hay problema; esto resulta ideal para quien está comenzando su camino en este género. En cambio, si eres un fan exigente, quedarás completamente satisfecho con esta entrega.

De vuelta a girar por el cielo

Después de disfrutar del espectacular **Kirby´s Epic Yarn**, pensamos que pasaría mucho tiempo antes de volver a ver a este personaje en acción, pero vaya que Nintendo tenía guardada una sorpresa. Todo parece indicar que lo veremos antes de lo pensado en una nueva aventura para Wii, en el género por excelencia de nuestro redondo amigo; es decir, las plataformas.



Parece que las aventuras en 2D son las que mejor se le dan a este personaje, ya que en ellas hemos visto sus mejores trabajos.

Resulta muy parecido a la versión que vimos en Super Nintendo, puedes absorber a tus enemigos y escupirlos contra diversas estructuras, o bien, comértelos para obtener poderes especiales, como una espada, fuego, hielo y una cuerda. Todos tienen ventajas y una técnica secreta que afecta a varios adversarios en pantalla, así que es preferible reservarla para situaciones de apremio. De momento no se sabe cuándo aparecerá, lo que sí es seguro es que por el video que se ha mostrado llevan bastante tiempo trabajando en él. De tal modo, quizá no falte mucho para tenerlo en casa; pero, bueno, les informaremos todo lo que ocurra con **Kirby** y esta nueva aventura que, seguramente, ya esperas con ansias desmedidas.

El misterio se apoderará de tu N3DS

Uno de los juegos que más expectación ha causado desde su anuncio para Nintendo 3DS es **Tom Clancy´s Ghost Recon Shadow Wars**. De entrada se creía que el estilo podría ser el tradicional de la serie; es decir, acción y disparos al por mayor. Pero no fue así, Ubisoft desea dar un giro a la serie, y qué mejor que esta nueva consola para conseguirlo.

Piensa bien cada uno de tus movimientos en el campo de batalla.

Estamos ante un juego de estrategia por turno, justo como **Advance Wars**. El objetivo es mover nuestras tropas por varios escenarios hasta apoderarnos de ellos por completo. Hay que tomar siempre en cuenta que el chiste es hacerlo de manera efectiva, no importa el tiempo que nos tome. En la parte de abajo podremos ver el mapa y nuestra ubicación, también tendremos un menú para saber con cuales armas contamos en ese momento. Mientras tanto, en la superior se verá un acercamiento del desempeño de nuestros solados. Sabemos que parece una apuesta arriesgada, pero al mismo tiempo es la oportunidad perfecta para demostrar que una buena idea puede renovar toda una serie. Aún no hay fecha para su salida al mercado; por lo tanto, no dudamos de que agreguen varias sorpresas, como podría ser un modo en línea.

Se espera que sea un gran juego de pelea para el N3DS.

El único aspecto negativo de este juego es que no tiene fecha oficial. Sin embargo, bien valdrá la pena la espera; podemos anticipar sin problemas que será una joya del género. Créenos, **Ryu**, **Ken** y compañía jamás esperaron tener una competencia tan dura en el primer *round*.

Sprite y Club Nintendo te regalan 10 *kits* NBA

En México, el baloncesto es de los deportes más practicados entre los chavos. Por eso, Sprite decidió reforzar su relación con los espectadores y el deporte que aman, para volverse parte del juego. Así, desde 1994 se convirtió en la Bebida Oficial de la NBA, y hoy vuelve con el mensaje 'Piensa rápido, piensa fresco'.

Sprite y Club Nintendo quieren que tengas un estilo de vida activo y saludable. Te invitamos a realizar deporte con estos kits que traemos para ti: balón de basquet, gorra y playera de Sprite y el juego para Wii **NBA JAM 201**.

SÓLO RESPONDE ESTA SENCILLA TRIVIA:

¿Cuál es el nombre del torneo nacional de basquetbol que organizó Sprite en 2010?

¿En qué universidad jugó Michael Jordan antes de formar parte de la NBA?

Bases:

Mándanos un correo a sprite@clubnintendomx.com con el título "Trivia Sprite". Los primeros diez correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán uno de los kits. Se aceptarán correos del 1 al 4 de marzo de 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 7 de marzo de 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de marzo. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Coco Cola-Company no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 24 de enero de 2011. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log(n)in

Es un hecho que este mes los reflectores estarán sobre el Nintendo 3DS. Dedicamos nuestra portada a este nuevo sistema que llegará a América en breve, también tenemos un reporte del evento de presentación en la ciudad de Nueva York. El Lognin no debía desentonar, por eso a continuación te presentamos detalles interesantes.

@tono_rodriguez
Twitter

Los colores de los sistemas que estás viendo son los elegidos por Nintendo para venderse en nuestro continente. Atrás quedó el rojo con negro que conocimos en la pasada Electronic Entertainment Expo 2010. Elegirás qué color es el de tu agrado (Cosmo Black o Aqua Blue) para que lo adquieras. Tal vez en el futuro -generalmente pasa así- tendremos versiones especiales con detalles alusivos a algún juego de lanzamiento, o simplemente colores nuevos que generarán una gama más amplia para elección. Ya lo veremos a su debido tiempo.

Un detalle que hay que recalcar a raíz del anuncio que se hizo hace poco en Nueva York es que la imagen del sistema es muy llamativa. Lo podemos ver desde el empaque del N3DS, su *look* es muy impresionante, luce como un producto que va más allá de lo que hemos visto en lanzamientos anteriores. De hecho, las cajas de los sistemas portátiles de Nintendo siempre se han distinguido por lo bien presentadas que están, pero ésta sí se sacó un 10. ¿Qué opinas?

NINTENDO 3DS™

¡Llegó el mes! En unos cuantos días veremos la salida de una de las consolas más esperadas.

Ahora sí ya conocemos el precio y el día en el que podremos ir a nuestra tienda preferida para adquirir el Nintendo 3DS. Será una de esas sensaciones que quedan en el recuerdo. ¿Te acuerdas de cuándo experimentaste por primera vez el Wii? Cómo cambió la manera de jugar un videojuego. Pues bien, eso es lo que seguramente sentiremos al poner las manos y ver los gráficos en 3D (sin lentes) en esta nueva consola portátil. En seguida presentamos un especial sobre los colores confirmados para nuestro continente, así como algunos juegos que vendrán por parte de Nintendo.

Steel Diver es un simulador que nos lleva a las profundidades del océano. Sumergidos en las aguas saladas, la misión será conducir hacia buen puerto nuestro submarino, pero no será nada sencillo. Durante la inmersión nos encontraremos con varios elementos que deberemos sortear ayudados de la pantalla táctil y del censor de movimiento con el que cuenta el sistema, así evitaremos fallar en nuestra misión. Si eres fan de los juegos de simulación, será una opción seria a considerar para su compra.

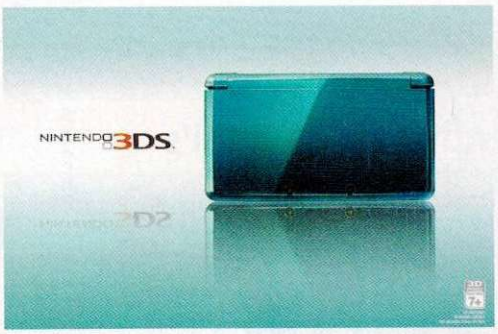
Nintendogs + Cats llega al N3DS. Al igual que la versión de NDS, las múltiples razas estarán disponibles en tres distintas tarjetas. Así que podemos sumar el factor 3D y la llegada de los mininos.

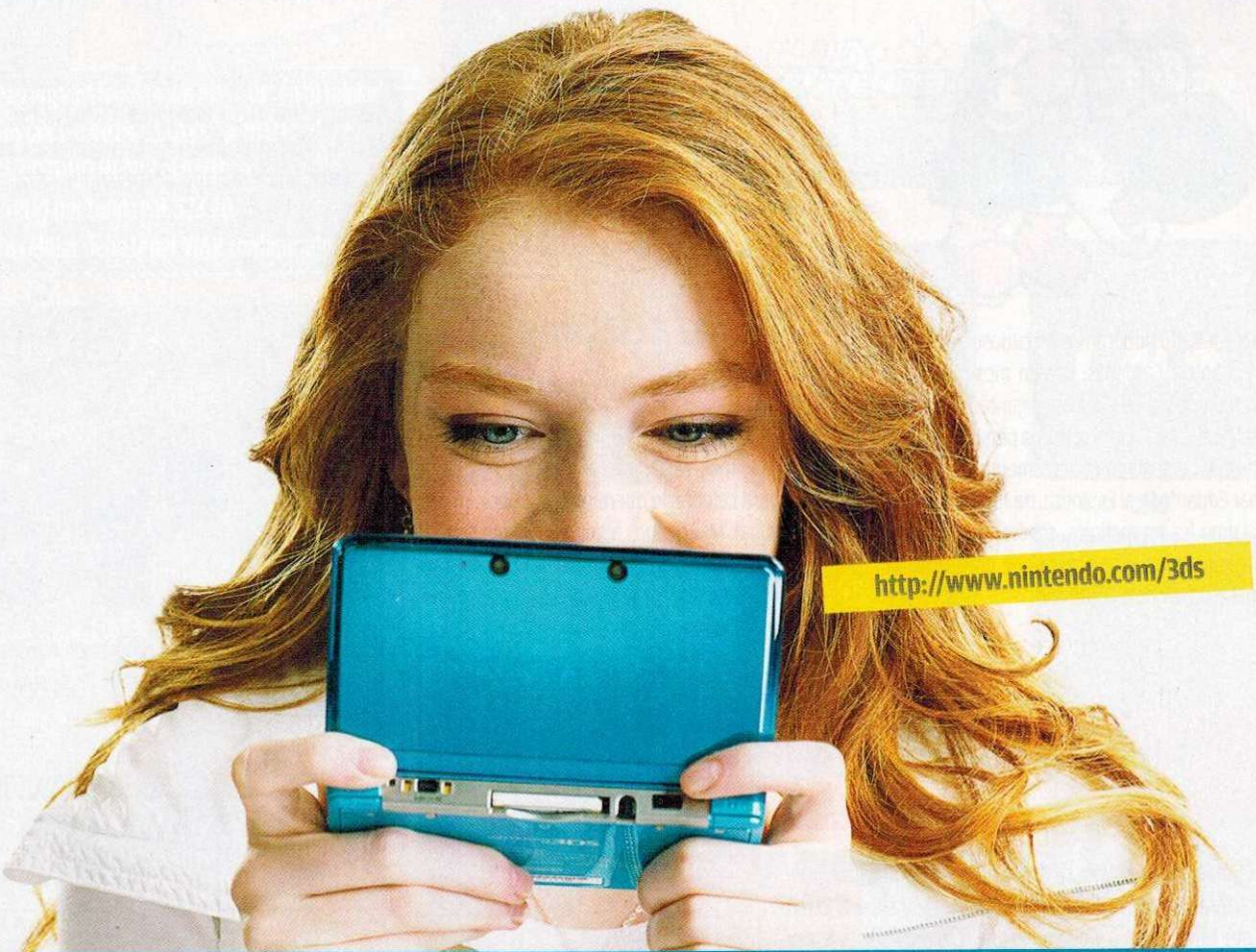
Cosmo Black

Pilotwings Resort es otra de las cartas fuertes de Nintendo para el lanzamiento del sistema. Muchos de los que jugamos **Pilotwings** en Super Nintendo siempre estuvimos esperando una secuela del juego, ahora ya la tenemos y en 3D. La aventura se desarrolla en la isla que conocemos de **Wii Sports Resort**, ahí tendremos varias actividades aéreas con una vista al más puro estilo del parapente en Valle de Bravo, México. La opción de los Mii está presente. En nuestro artículo de portada podrás ver más detalles de este juego, pieza fundamental del *lineup* de Nintendo.

Aqua Blue

¿Tu personalidad es extrovertida? La versión azul es definitivamente la que te va mejor. El acabado que tienen los colores es brillante, nada opaco. En las oportunidades que hemos tenido de jugar con el sistema lo hemos sentido muy cómodo, no existen problemas con él. Hay que tomar en cuenta que tiene algunas diferencias respecto del Nintendo DS Lite o Nintendo DSi. No son muchas, pero este nuevo sistema cuenta con un botón análogo arriba del Pad y botón de Home debajo de la pantalla inferior. Te acostumbras de manera rápida. Otro punto a destacar, y del cual no se ha hablado tanto, es la recomendación que está haciendo Nintendo para los menores de siete años, a los que se les aconseja deshabilitar el efecto 3D, para jugarlo en el modo normal (2D).





En la página oficial puedes encontrar videos de los juegos que están por salir, así como las especificaciones y todos los detalles del sistema. También hay entrevistas con los desarrolladores y el famoso Satoru Iwata Pregunta. ¡Visítala!

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser otros y no importa que sean de una consola antigua, como el NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

Nada en esta vida es imposible, eso nos lo han dejado muy claro cada mes con todos los retos que nos hacen llegar. Y para variar, en esta ocasión les presentamos algunos otros que van a sorprenderlos. No dejen de escribirnos para compartir sus logros, estamos seguros de que puede ser algo que nadie haya conseguido antes.

Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

Game Boy Advance

© 2010 Nintendo

El mes pasado publicamos un curioso reto de Gabriel Pantoja Cárdenas: debían mostrarnos que han reunido los seis huevos gigantes con **Yoshi**. Pues bien, hasta ahora sólo una persona lo ha superado y contestado correctamente; se trata de Omar Eduardo Real Espinoza, de Jalisco, en México. Como les prometimos, tendrán un mes más para intentar conseguirlo, ya que en el próximo número daremos la solución.

© 2010 Capcom

© 2010 Capcom

Tatsunoko vs. Capcom

Wii

Lo comentamos hace un año en su salida y ahora lo reafirmamos, éste es uno de esos juegos que dan mucho de que hablar, tanto que seguimos recibiendo sus logros en el *survival*. Eso ocurre con nuestro viejo amigo de El Salvador, Julio Muñoz, "Denki Otaku", quien usando a **Chun-li** y a **Zero** logró la nada despreciable cifra de 38 combates invicto.

Animal Crossing

Wii

NUEVO RETO

El próximo mes esta serie cumplirá 10 años de vida, y para celebrarlo queremos proponer un reto muy original. Mándennos alguna actividad o juego que hayan creado para esta serie, ya sea para jugarse en línea o de manera local. Las más ingeniosas serán publicadas.

Mario Kart 64

Nintendo 64

© Nintendo

Miguel Ángel Guerrero Moctezuma nos envió los siguientes tiempos en este clásico de la consola de 64 *bits* de Nintendo.

Pista	Tiempo
Banshee Boardwalk	1:52:57
Luigi´s Raceway	1:34:17
Moo Moo Farm	1:18:89
Rainbow Road	4:00:84
Yoshi´s Valley	00:29:56

Super Mario Bros.

Wii

NUEVO RETO

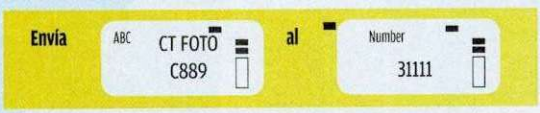
Ya que salió **Super Mario All Stars** para Wii hemos preparado un reto que los pondrá a trabajar bastante. Para superarlo tendrán que enviarnos un video en el que terminen **Super Mario Bros.** en el menor tiempo posible, no importa si usan los *warps*, todo es válido. Les deseamos suerte.

TEXTEA 31111

CLUB NINTENDO Imágenes y Tonos

Servicios sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111
Ej: CT FOTO C889 al 31111
Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído
Tu celular debe tener WAP configurado



C886

C887

C888

C889

C890

C891

C892

C893

C894

Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular
Envía CT TONO + " CLAVE" al 81111
Ej: CT TONO HEAVY al 81111
Precio por tono real: $23.20
Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Cooler than me/ Mike Posner	COOLER
Not myself tonight/ Christina Aguilera	NOTMYSELF
Heavy cross/ Gossip	HEAVY
We no speak americano/ Yolanda Be cool and DCP	AMERICANO
Dj got us fallin in love /Pitbull ft. Usher	GOTUS
Somos aire/Motel	AIRE
Somebody to love/ Glee	TOLOVE
Take it off/Ke$ha	TAKEITOFF
Besame/Camila	BESAME
Prohibido quererme/OV7	PROHIBIDO
Adelante Corazón/María José	ADELANTE2
Estuve a punto de/Miguel Bosé	APUNTO

Se prohibe la reproducción total o parcial, renovio y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com <http://www.esmasmovil.com>. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 13% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden imitarse por estrenes en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2010, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los nombres de los personajes, ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®; derechos reservados 2010. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010. © Club de Futbol América, S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados, Televisa 2010. © 2010 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM) Shrek the Third TM & © 2010, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2010. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> . Atención a Clientes: D.F. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO al 42222

EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

DESCARGA IMÁGENES, APLICACIONES Y JUEGOS

APP DE REGALO

Envía CN APP + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN APP TWIT

¡Convierte tu celular en una máquina de gases!

GAS

Este producto es sólo para diversión.

El oráculo te dirá como será tu siguiente vida

VIDA

Este producto es sólo para diversión.

¡Descubre si están hechos el uno para el otro!

AMOR

Este producto es sólo para diversión.

2007 Inlogic software®

¿Quieres saber cuánto tiempo te queda de vida?

FINAL

Este producto es sólo para diversión.

¡Descubre tu suerte!

GALLETA

Este producto es sólo para diversión.

¡Twittea con tus amigos y famosos!

TWIT

Este producto es sólo para diversión.

¡Descubre lo que tus amigos y pareja están haciendo!

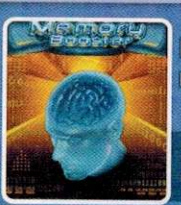
ESPIA

Este producto es sólo para diversión.

¡Una vez que empieces a jugar, no podrás parar!

BOTES

Este producto es sólo para diversión.



No olvides teléfonos, nombres o cumpleaños

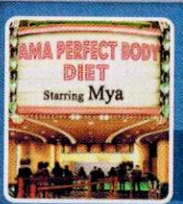
MEMORIA

Este producto es sólo para diversión.

Estas a unas preguntas de saber si te engañan o no

CUERNO

Este producto es sólo para diversión.



La guía interactiva con la que podrás conseguir el cuerpo que quieres.

CUERPO

Este producto es sólo para diversión.

JUEGOS DE REGALO

¡Para el viajero intrépido!

SPACE

BARRAS

CAFE

SHARK

TRAVEL

FARM

DOG

INSECTOS

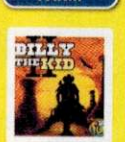
GUERRA

BEN

TORRES

VIKINGOS

TORTUGAS



THEKID

BETTY

CANON

DEPORTES

AIR

Jugando este fascinante juego te sentirás como un aeronauta real. Decide hacer un viaje alrededor del mundo.

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO MUMU

MUMU

Sumérgete en un mundo post-apocalíptico lleno de hordas mutantes donde la supervivencia lo es todo.

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.
El costo por la solicitud SMS al servicio es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Servicio disponible para usuarios Telcel y Iusacell. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por descarga. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

By esmas móvil

Servicios sólo para México

DE REGALO

WALLPAPERS

Envía CN FOTO + "CLAVE" al

42222

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN5

BAKUGAN5

BAKUGAN4

BAKUGAN3

BAKUGAN7

BAKUGAN1

BAKUGAN2

CHICAS5

CHICAS9

CHICAS3

CHICAS13

CHICAS18

CHICAS20

HUEVO06

HUEVO11

HUEVO09

HUEVO16

HUEVO25

HUEVO12

HIELO6

HIELO5

HIELO4

HIELO3

HIELO2

HIELO1

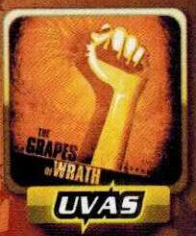
WALLPAPERS

Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

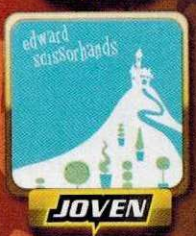
NOVICIA



UVAS

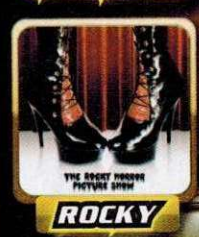
DIABLO

MALVADA



JOVEN

DEPREDADOR



ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN

PREVIO

Dragon Ball Kai: Ultimate Butouden

Namco Bandai / Nintendo DS

¡Eleva tu ki al infinito!

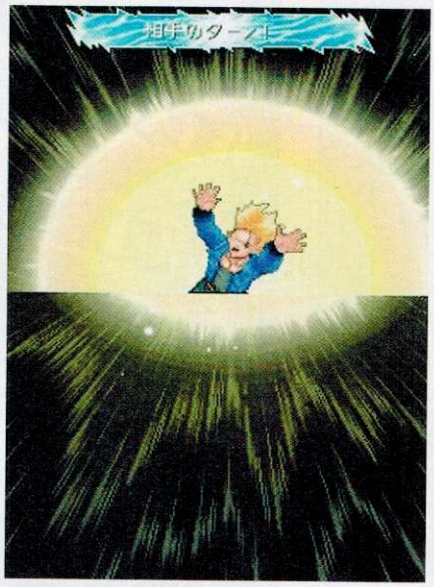
La historia de los guerreros **Z** llega una vez más al Nintendo DS. Esto no es para nada raro, sobre todo si tomamos en cuenta que **Dragon Ball** está renaciendo gracias a la saga **Kai**, que es en realidad una adaptación de lo que vimos en **DBZ**, pero sin el famoso relleno; es decir, la acción se mantiene constante en cada uno de los capítulos. El título en cuestión se llama **Dragon Ball Kai: Ultimate Butouden**, pero aquí lo interesante es que no se trata de un RPG o de una aventura en plataformas, sino de peleas al más puro estilo de la animación creada por Akira Toriyama.

Todas las batallas son en ambientes 3D, lo que ha permitido a los desarrolladores incluir fondos interactivos de las locaciones más representativas de la serie. Por lo tanto, podremos combatir en el planeta nameku, la plataforma del torneo de las artes marciales, en el *cell game* o incluso en planetas a punto de estallar. En ese aspecto es realmente impecable; dejará más que satisfechos a todos los seguidores de estos personajes.

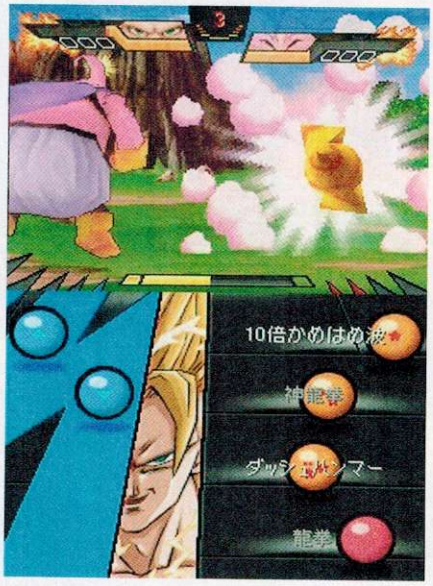
La mecánica de juego, aunque no es compleja, requiere de bastante práctica para lograr combos largos, ya que puedes incluir golpes, patadas, lances y movimientos especiales. Estos últimos disponibles solamente cuando tengas tu barra de poder al máximo; por lo tanto, no es bueno desperdiciarlos, espera a que sea el momento correcto para conectarlos.

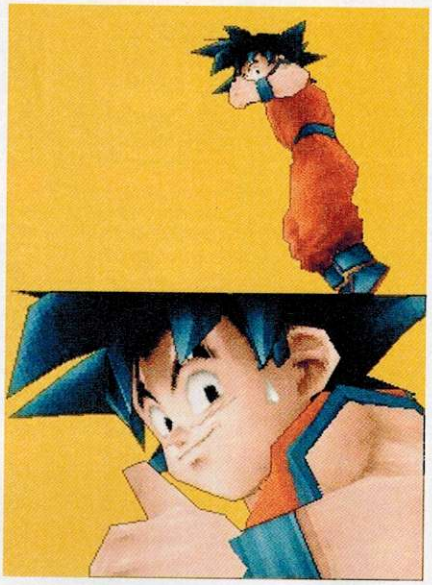
Aunque aún no se sabe exactamente cuántos serán los personajes que estarán en la plantilla final, de momento tienen asegurado su lugar **Goku**, **Freezer**, **Cell**, **Vegeta**, **Majin Boo**, **Ten Shin Han**, **Nappa**, **Chaos** y **Gohan**. Pero es un hecho que, entre otros, tendremos integrantes de las fuerzas **Ginyu**. Sólo el tiempo nos dirá qué otras sorpresas nos depara este juego.

Desafortunadamente, de momento sólo se tiene contemplada su salida para Japón, pero por el éxito de los **saiyans** en todo el mundo no nos extrañaría que pronto se hable de un lanzamiento global. Así que estaremos pendientes para informarte de manera oportuna de cualquier forma; si deseas ayudar, no estaría mal que buscaras las esferas del Dragón para pedir un deseo.



Para que puedas vivir de manera única la intensidad de los combates, habrá animaciones que se reproducirán en las dos pantallas al mismo tiempo.





Animal Crossing 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Vive cada momento al máximo

Tal vez muchos crean que **Animal Crossing** es una serie relativamente nueva, pero lo cierto es que en este año se cumple su primera década de vida. Apareció para Nintendo 64 (sólo en Japón), con el nombre de **Animal Forest** y, posteriormente, adoptó el ya característico **Crossing** para los siguientes títulos a partir de Nintendo GameCube. En todas las versiones, la originalidad ha sido pieza clave de su éxito, y claro está que ahora que Nintendo 3DS está por salir no se podía quedar sin una nueva entrega, la cual aunque aún no tiene fecha de salida deberás marcar como indispensable en tu colección.

Animal Crossing es un simulador de vida diferente, único, que contrario a otras obras donde sólo observas cómo tus personajes van de aquí para allá, realmente interactúas con todos los elementos y personajes de la aldea donde vives, al grado que cada pueblo es único, no sólo en cuanto a los habitantes, sino también en estructura. Por ejemplo, puede ser que en tu juego tengas una gran cascada en la parte superior, pero que uno de tus amigos la tenga en el centro o, bien, carezca de ella.

Antes de comenzar tu vida laboral, deberás responder una cuantas preguntas que darán vida al personaje que controlarás en el pueblo. Y si no te agrada el peinado o la ropa que llevas puesta, no te preocupes, después podrás cambiarla en los distintos comercios que encontrarás ya sea en tu pueblo o en la gran ciudad.

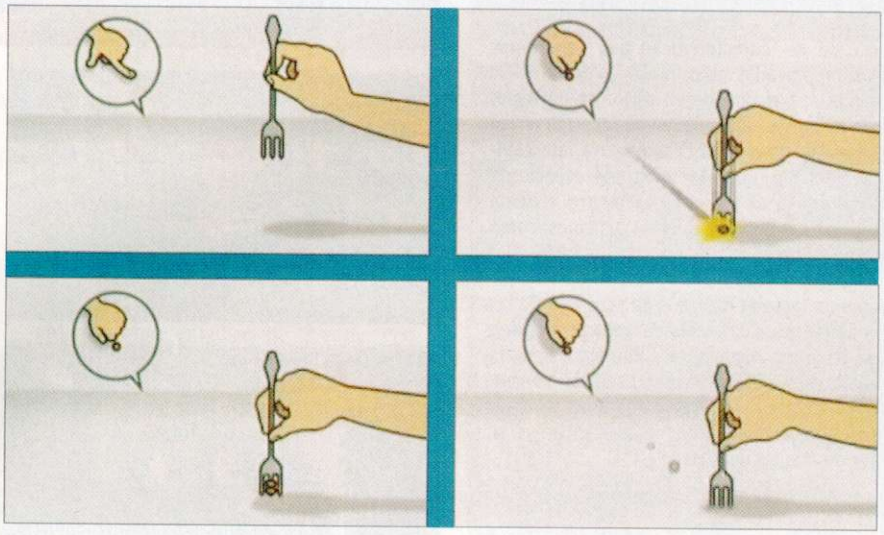
No se ha comentado de momento de qué manera se empleará el 3D en este título, pero nosotros le vemos demasiados usos. Sobre todo al momento de pescar o casar bichos, ya que este elemento nos permitiría tener una mejor perspectiva y no fallar al lanzar la caña o la red. Por otro lado, en los festejos como Año Nuevo o el Día de los Cohetes, contemplar las luces con este elemento de profundidad seguramente será una experiencia especial.

Otra de las características que esperamos sean modificadas es el juego en línea. Y no porque sea malo; al contrario, es perfecto, pero creemos que pueden aprovecharse las nuevas ventajas de la consola para intercambiar información. Algo como una especie de bazar donde al pasar junto a otro sistema automáticamente cambiemos artículos, como ropa o juguetes.

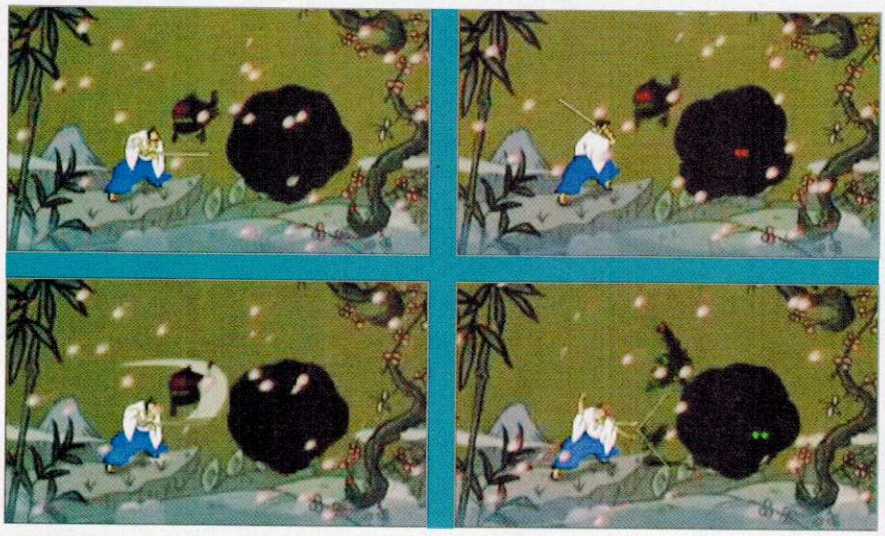
Estamos seguros de que ésta será una de las versiones más completas de **Animal Crossing** que hayamos visto antes. Nintendo siempre ha aprovechado de manera especial las ventajas de cada hardware, y ahora no va a ser la excepción. Confiamos en que en breve se revelen nuevos detalles.

Si en la última versión para Wii se podía viajar a la ciudad a realizar compras o presenciar espectáculos, sería una muy buena idea realizar lo mismo pero ahora en viajes por mar, ¿no crees? Consideramos que es un elemento que se podría explotar de forma fantástica.

Ser observador siempre es vital en un videojuego. Sobre todo en esta serie, ya que los movimientos que hagan los personajes te darán una idea clara de la velocidad y destino que tendrán los lanzamientos. Así que podrás guiarte de esta forma para salir triunfador.



Lo interesante de este juego, es que las secuencias tratarán de engañarnos, así que no debemos confiarnos a que siempre será del mismo modo, en cualquier momento puede cambiar la exigencia, por lo que es recomendable que no utilices fórmulas o técnicas establecidas.



Rhytm Heaven

Nintendo / Wii

No pierdas concentración por ningún motivo

Uno de los conceptos más populares que se han creado en los últimos años, como no podía ser de otra manera, viene de parte de Nintendo. Nos referimos a **Rhytm Heaven** para Nintendo DS, donde el objetivo es llevar el ritmo de ciertas actividades en minijuegos muy divertidos. Pues bien, luego de un tiempo en el que no se dijo mucho de esta nueva serie, se ha anunciado una secuela pero no para consolas portátiles, sino para Wii, lo que promete ser todo un suceso.

El estilo de este juego es parecido al de las serie **Wario Ware**; es decir, son fases rápidas, pero aquí todo está basado en ritmos. No se trata de hacerlo como sea, sino teniendo en cuenta la precisión al momento de actuar. En la versión para Nintendo DS existían tres conceptos básicos para disfrutarlo: presionar, tocar y deslizar. Esto debido al *Stylus* y la pantalla táctil, pero está claro que en Wii todo cambiará.

Gracias al control del sistema ahora podremos hacer movimientos no sólo más precisos, sino también variados, lo que ampliará las posibilidades creativas de los programadores. Hasta el momento no se han mostrado la totalidad de las opciones del título; simplemente, tres juegos, pero en ellos podemos ver lo que nos espera. En uno se nos lanzarán chícharos que debemos capturar con la ayuda de un tenedor; en otro, controlaremos el sable de un guerrero que debe eliminar a varios espíritus. Mientras que en el tercero vemos un par de naves jugando una especie de **pong**.

¿Qué te gustaría ver en esta versión? Definitivamente, un modo multijugador, y no sólo para cuatro personas, sino para más. Por la rapidez de los juegos sería sencillo organizar pequeñas competencias; por otro lado, una opción para crear y compartir nuestros propios juegos sería sensacional. Pero esperemos la decisión final de Nintendo; estamos convencidos de que no nos defraudarán.

Rhytm Heaven tiene gran potencial, sobre todo porque no se trata de un título para público casual, aunque lo parezca. Es una obra donde se pone a prueba nuestra habilidad, justo como ocurría hace años; así que si te sentías un poco renuente a probarlo, di adiós a los complejos y dale una oportunidad. Puedes comenzar por la versión para Nintendo DS, y de esa manera estar listo para cuando la nueva entrega llegue a Wii, lo cual creemos que podrá ocurrir a lo largo de este año.

Resident Evil: Revelations

Capcom / Nintendo 3DS

Lucha por exterminar a los no muertos

Los zombis volverán a caminar en el Nintendo 3DS, pero en una extraordinaria entrega que nos ha preparado Capcom, que dejará boquiabiertos a todos los fans de la serie. En esta ocasión, la calidad gráfica supera por mucho las expectativas, pues se aprovecha adecuadamente el potencial del nuevo portátil, al mismo tiempo que nos deleita con asombrosas escenas tridimensionales.

Algo que hay que destacar es que se está empleando un sistema de juego parecido al de **Resident Evil 5** que, de hecho, se ubicará temporalmente entre la cuarta y la quinta entrega. Por lo tanto, conocerás nuevos detalles que no se habían revelado hasta hoy siguiendo la pista de la alianza antiterrorismo (BSAA), de la que forman parte **Chris Redfield** y **Jill Valentine**, personajes que se volvieron icónicos desde la primera entrega de la serie.

Aún no se ha confirmado si éste será uno de los títulos que acompañen el lanzamiento de la consola, pero ya lo estamos esperando.

La calidad de escenas y efectos audiovisuales de las locaciones y personajes es inédita en los portátiles de Nintendo.

Teleforma

Tu pantalla donde tú la quieres

¡Hacemos tu vida más divertida!

¡Organiza y controla al máximo tus consolas!

¡Gana más espacio con el Xtreme Game Support!

www.teleforma.com

División del Nte 428, Del Valle, t. 5523 9862 /Valladolid 19, Roma, t. 5207 3721
Rep. Del Salvador 31, Centro, t. 5521 3809 / El Sabino 20, Tultitlan, t.5888 0085 ext 115

CANALES NINTENDO

Nada mejor para comenzar la primavera que un buen juego para descargar a nuestras consolas. Enseguida te damos varias opciones para que inviertas tus Nintendo Points, hay para todos los gustos, así que no puedes aburrirte; la diversión está esperando por ti, sin necesidad de salir de casa. Además, como ya es costumbre, te tenemos la lista con lo más destacado que encontrarás en el Canal Nintendo, el cual te recomendamos visitar constantemente para que siempre te mantengas informado.

Consola VirtuaL

Black Tiger

Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **Capcom**

Parece que Capcom está decidido a revivir sus viejas glorias, ahora con **Black Tiger**, juego que se volviera un fenómeno en las Arcadias hace ya bastantes años. Si no tuviste la oportunidad de disfrutarlo por tu edad, es el momento indicado. Tiene un gran reto y un *gameplay* aceptable, controlas a un guerrero que debe recorrer enormes escenarios eliminando todo tipo de demonios. Una de sus grandes ventajas es que permite jugar a dos personas, justo como se acostumbraba hace un par de décadas, así que no dudes en invitar a tu hermano a la acción.

1942

Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **Capcom**

Todo un clásico de las Arcadias llega directamente a tu Wii. Si no lo tienes ya entre tus cartuchos, es una oportunidad que no debes dejar pasar. Controlas una aeronave, con una vista superior, que debe destruir a cuanto enemigo se le cruce... Suena simple, pero de verdad que es adictivo, sobre todo por la variedad de maniobras que puedes hacer para evitar los ataques enemigos. Incluye un giro espectacular que te pone a salvo de los disparos en situaciones de emergencia. Capcom debería pensar en una nueva versión de esta serie.

WiiWare

Jam City Rollergirls

Nintendo Points: **1000 /**
Compañía: **Frozen Codebase**

Un título bastante original de carreras en patines, pero no creas que simplemente es agitar el control lo más rápido que podamos. No, para ganar tenemos que pasar sobre varios competidores... literalmente. Para defender tu sitio en la pista tienes que golpear a quien vaya junto a ti, esto puede ser con un simple empujón, o bien, usando ítems especiales, como bolas de energía o de fuego. Todo se vale para mantenernos en la punta. Es una opción que te mantendrá entretenido mucho tiempo, como extra puedes editar el aspecto de tu corredora.

Canal Nintendo

Para estar al día en el maravilloso mundo de Nintendo debes tener este canal en tu consola. No sólo podrás ver notas exclusivas de los juegos por salir, sino también tendrás acceso a consejos y trucos, que de otro modo jamás conocerías.

Conduit 2

Tráiler

La primera parte representó uno de los mejores juegos para Wii en lo que lleva de vida. Pero esta secuela supera a la original, no sólo en cuestión gráfica, sino también en cuanto a opciones de juego y novedades en el *gameplay*.

Dragon Quest V: Realms of Revelation

Tráiler

Una obra de arte, eso es este **Dragon Quest**, que nos recuerda cómo deben hacerse los RPG: épicos, largos, emocionantes. Si tienes alguna duda, puedes revisar el tráiler en el canal; de la vista nace el amor.

© 2010 Square Enix

Mario Sports Mix

Tráiler

Si deseas conocer de mejor forma lo que este nuevo título de Nintendo te ofrece, no dudes en ver este avance. Ya estando ahí, no dejes de revisar los *tv spots* que se han creado para su promoción, son geniales.

© 2011 Nintendo

Nintendo 3DS

Software Lineup

¿Estás por comprar tu N3DS y no sabes qué juegos adquirir? No te preocupes, con este video de todas las obras que están siendo programadas y que veremos en los próximos meses tendrás un mejor panorama de lo que te espera.

DSiWare

Airport Mania: Non-Stop Flights

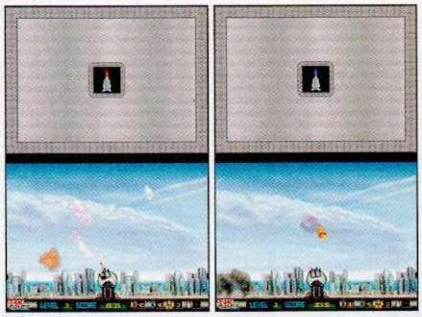
Nintendo Points: **200 /**
Compañía: **Lemon Games**

¿Piensas que lo que faltaba eran juegos originales para tu NDS?, estás en un error. Como ejemplo tenemos este título que garantizamos te encantará. En él tu misión es coordinar los vuelos para que los aviones aterricen en el lugar correcto. No suena complicado, pero lo cierto es que cuando el tráfico aéreo aumenta, debes concentrarte para no cometer errores. Todo se controla por medio de la pantalla táctil, mientras que en la superior verás el vuelo que sigue. Un juego barato y muy recomendable en el que pasarás muchas horas definiendo la ruta que van a tomar los aviones.

Rocks N' Rockets

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **TikGames,LLC**

Una terrible amenaza se aproxima a la Tierra, cientos de meteoritos están a punto de chocar contra ella. Desafortunadamente, Bruce Willis ya es muy viejo para viajar al espacio, por lo que ahora toda la humanidad depende de ti. Controlas un lanzador de cohetes (no es broma), con el que debes enfocar todos los meteoros y destruirlos antes de que impacten en la Tierra. El chiste es que conforme avances mejores los cohetes con ayuda de ítems especiales, sólo así lograrás completar los más de cien niveles que se han preparado. De entrada no suena como una obra que pueda representar un reto, pero al avanzar te darás cuenta de que salvar el planeta no es nada sencillo.



Digger Dan & Kaboom

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Virtual Playground**

Como ya ha quedado demostrado, el Nintendo DS se ha convertido en la plataforma preferida para los juegos *puzzle*, tal es el caso de esta obra descargable que gracias a su originalidad y talento se ha ganado un lugar importante en el catálogo. La premisa es sencilla, controlas a un excavador que debe recolectar todas las gemas de cada nivel, los cuales están conformados por diversas estructuras. Es parecido a **Lode Runner** de NES, pero aquí tienes dos pantallas para resolver los acertijos, por lo que debes poner mayor atención a los detalles de cada escenario.

Ante Up: Texas Hold'em

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Monkey Paw Games**

Para todos los que siempre han querido experimentar la emoción de los juegos de azar, les tenemos la opción ideal. Y es que este título no sólo ha logrado reunir varias de las actividades más famosas de los casinos, sino que además los programadores han diseñado algoritmos especiales para simular de la mejor manera posible todas las acciones que se pueden lograr sin que parezcan premeditadas, o bien, tramposas. Cada vez que juegues, la suerte puede estar o no de tu lado, justo como en la vida real, por lo que cada tirada será un verdadero riesgo que tienes que decidir si corres o no.

All-Star Air Hockey

Nintendo Points: **200 /**
Compañía: **Skyworks Interactive**

Cuando un juego es divertido, no importa que no posea los mejores gráficos del mundo. Esto ocurre con **All-Star Air Hockey**, aquí no vas a controlar a deportistas con cascos y patines, simplemente vas a tener una base de plástico con la que debes golpear un disco para intentar introducirlo en la portería enemiga. Eso es todo. En la pantalla inferior ves tu parte del terreno, donde puedes usar libremente el *Stylus* para enviar con fuerza el disco al campo contrario, que se representa en la parte superior. 200 Nintendo Points es una buena oferta, quizá su único aspecto negativo sea que no es posible compartirlo, pero a estas alturas es lo mínimo que esperas de un juego.

101 Dolphin Pets

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Teyon**

Si tus perros en **Nintendogs** ya están más que entrenados, ¿por qué no buscas un nuevo reto? ¿Te imaginas cuidar delfines? Pues no te lo imagines más y descarga este título en el que debes estar al pendiente de estas simpáticas criaturas marinas. Obviamente, no todo será responsabilidades; si tu entrenamiento sale a pedir de boca, tendrás oportunidad de inscribir a tus mascotas en algunos *shows* para ganar dinero, con el que puedes comprar juguetes, ropa y alimento. No es nada del otro mundo técnicamente, pero se trata del mejor simulador de mascotas que vas a encontrar descargable, así que si tu **Tamagotchi** ya no es un reto, prueba con este título.

Conquista el mundo con... ¡gusanos!

Worms Battle Islans

Team 17 Software / Wii

Existen juegos que a pesar de la sencillez de sus gráficos logran no sólo tener éxito, sino también volverse un ícono y trascender en el tiempo, como es el caso de **Worms**. El título apareció originalmente para computadoras y después vio la luz para consolas como Super Nintendo y recientemente Nintendo DS, a las cuales ahora debemos agregar Wii, con el capítulo **Battle Islands**, que promete divertirnos por años. La premisa es muy simple, debes apoderarte de las islas enemigas a como dé lugar. Para ello, no tendrás magos, guerreros... bueno, ni perros salvajes; sólo gusanos entrenados militarmente y artillería de primer mundo. El estilo de juego no es el de un título de plataformas o aventuras, donde vas avanzando con tu arma por inmensos escenarios, sino que deberás pensar cada uno de tus movimientos y ejecutarlos con un sistema de turnos bastante atractivo. En cada misión deberás mandar a tus gusanos a combatir, pero de forma ordenada, de nada servirá acumular fuerzas delante si no se tiene un respaldo defensivo o, bien, una jugada especial que pueda sacarnos de momentos difíciles. Si no tienes experiencia en este tipo de juegos, no te preocupes. Como es costumbre, los primeros niveles te van a servir como tutorial, para que puedas acoplarte al control y a las herramientas que tendrás a tu disposición en cada etapa.

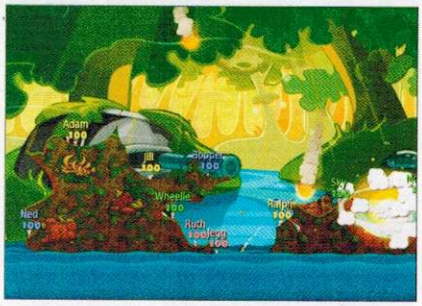
Como te comentamos al inicio, no es un juego que explote al máximo los recursos del Wii; al contrario, presenta gráficos en 2D sin muchos efectos de fuentes de luz o texturas. Sin embargo, no es algo que afecte la mecánica, pues es lo que resalta en este juego; por si fuera poco, permite combatir contra otros amigos o personas en el mundo por medio de Wi-Fi, lo cual siempre será una gran motivación para aprender nuevas estrategias o técnicas.

La pequeñez no es obstáculo

Worms Battle Islans es un juego a prueba de fuego, gustos... de todo, simplemente es una fórmula comprobada que no puede fallar. Lo vas a disfrutar como nunca, títulos como estos son los que se agradecen después de pasar horas con conceptos tradicionales.

Puedes pasar cada nivel de varias maneras. Eso es precisamente lo interesante del juego, que no hay una fórmula universal; podemos crear estrategias diferentes que nos den resultados dependiendo de la situación. Así que piensa de manera ingeniosa.

Si bien los gráficos de este juego no son de los más espectaculares que hayamos visto en un título para Wii, podemos decir que son coloridos y perfectos para el corte del juego, tanto que si hubieran sido en 3D se hubiera perdido mucho de la magia que transmite, lo cual es un acierto de los programadores.



Los seres más grandes han regresado

Dino Strike

Zoo Games / Wii

Aunque los dinosaurios son criaturas que asombran a todo mundo, son pocos los videojuegos que los utilizan en sus historias. Tal vez **Turok**, para Nintendo 64, sea de los más recordados, pero ahora es turno de hablar de otra obra que nos llevará a vivir batallas increíbles con estos gigantescos reptiles, se trata de **Dino Striker** para Wii, que sin mucho cartel puede ser lo que buscas para extinguir tu aburrimiento.

Estamos ante un *shooter* al estilo de **House of the Dead**, pero aquí en lugar de zombis o criaturas de la noche enfrentamos a dinosaurios, que no serán nada sencillos de eliminar, sobre todo cuando atacan en grupo; aprovechan su tamaño y pueden causarte serios problemas si no estás concentrado. Como estarás imaginando, debes apuntar con el Wiimote a la pantalla para enfocar bien a tus enemigos. Pero si lo prefieres, puedes emplear el Wii Zapper, que gracias a su diseño permite un mejor control de tus acciones. La acción ocurre dentro de una jungla, pero no por eso sólo verás árboles y rocas; en ocasiones, tendrás que explorar cuevas o ruinas, donde por lo estrecho de los pasillos deberás cambiar tu forma de juego, no podrás darte el lujo de que se junten los dinosaurios.

Para sobrevivir a esta amenaza usarás diferentes tipos de armas, algunas con municiones infinitas pero que no causan gran daño. En cambio, habrá otras que serán más potentes, pero sus cartuchos estarán contados, por lo que tienes que usarlos sólo en caso extremos o, bien, cuando llegues con los enemigos finales, que son enormes. Las animaciones de los dinosaurios están muy bien trabajadas, en ningún momento se ven acartonadas o irreales; se nota que investigaron bastante acerca de las especies que aparecen en este juego, lo que notarás en el comportamiento de bestias como el Tiranosaurio Rex.

Termina con su legado

Es agradable ver que sigan apareciendo juegos que utilicen el Wii Zapper, pero lo es más que surjan ideas como ésta, que si bien no es novedosa en cuanto al género, si lo es en los elementos que emplea. **Dino Strike** es un título muy divertido que te mantiene pegado a la pantalla intentando conseguir más puntos; si te gustan los juegos de este estilo, que se popularizaron hace años en los locales de Arcadia, no puedes perderte esta opción. Créenos, a pesar de su poco cartel, representa una gran experiencia en la consola que tienes que probar.

Para que puedas planear de mejor forma tus movimientos, en la parte superior central de la pantalla aparece una pequeña cruz que determina la cantidad de energía que te resta.

Las animaciones de los dinosaurios te van a encantar; si no nos crees, sólo mira esta imagen.

© 2011 ZOO Games

Un nuevo reto para el famoso investigador

Sherlock Holmes & The Mystery of Osborne House

THQ / Nintendo DS

¿Quién no conoce a este investigador que se ha vuelto toda una referencia en múltiples medios?, e incluso ha sido parte de la inspiración para otras historias, incluyendo la serie **House M.D.**

Sherlock Holmes tiene más de 123 años, desde que Sir Arthur Conan Doyle escribiera su primera aventura; en total, se han publicado 56 historias cortas, cuatro novelas y, claro, recientemente una película protagonizada por Robert Downey Jr. y Jude Law (la dirección es de Guy Ritchie). Esto da mucho material para que las compañías de videojuegos -en este caso THQ- tomen el concepto del investigador y lo lleven a nuevos niveles de experiencia a través de las dos pantallas del Nintendo DS.

La trama se ubica en Londres, corre el año 1888, el profesor **Moriarty** está llevando a cabo una conspiración sombría que podría resultar en toda una catástrofe de enormes dimensiones. Su plan maestro es derrocar el trono de Inglaterra y, por supuesto, a la reina, así que tu deber será tomar el papel de **Sherlock Holmes** para descubrir el poder del secreto de la reina y por qué es de vital importancia que permanezca como tal.

Muchos misterios se encierran en las calles de Londres, así que deberás investigar en cada rincón para obtener las respuestas que te den nuevas rutas hacia la verdad.

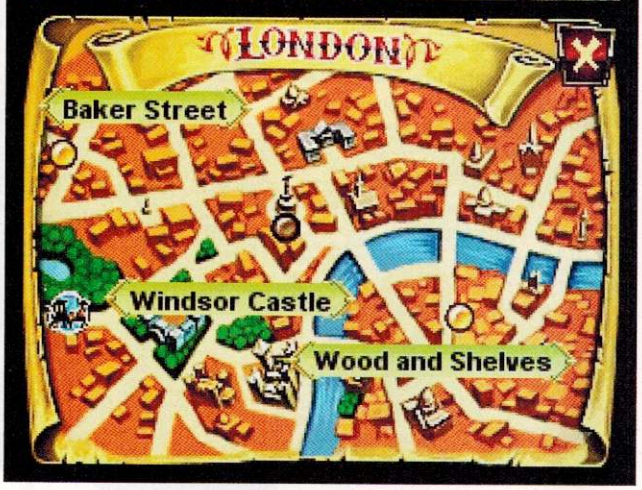
Durante tu aventura necesitarás interrogar a múltiples personajes, pues a través de sus comentarios obtendrás nuevas pistas que te pondrán directo hacia tu objetivo. Por supuesto, ¿qué sería de **Sherlock** si no se detuviera a investigar cada objeto? Aquí lo podrás hacer de forma cómoda para ganar objetos o encontrar secretos adicionales para utilizar en tu aventura.

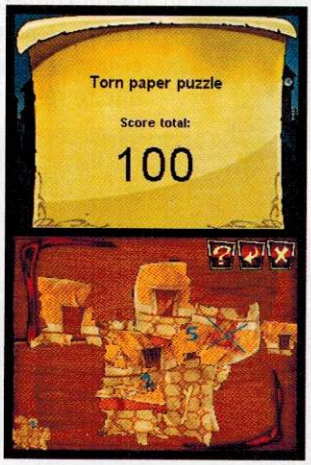
Muchos misterios te esperan en Londres

En total tendrás 40 acertijos listos para retar tu mente, algunos no serán tan complicados, pero en otros tendrás que poner un poco más de empeño para resolverlos adecuadamente. En cuanto a los modos de juego, existen dos opciones, Investigate & Collect o Puzzle Solving; sea cual sea la modalidad que escojas, pasarás un buen rato de entretenimiento.

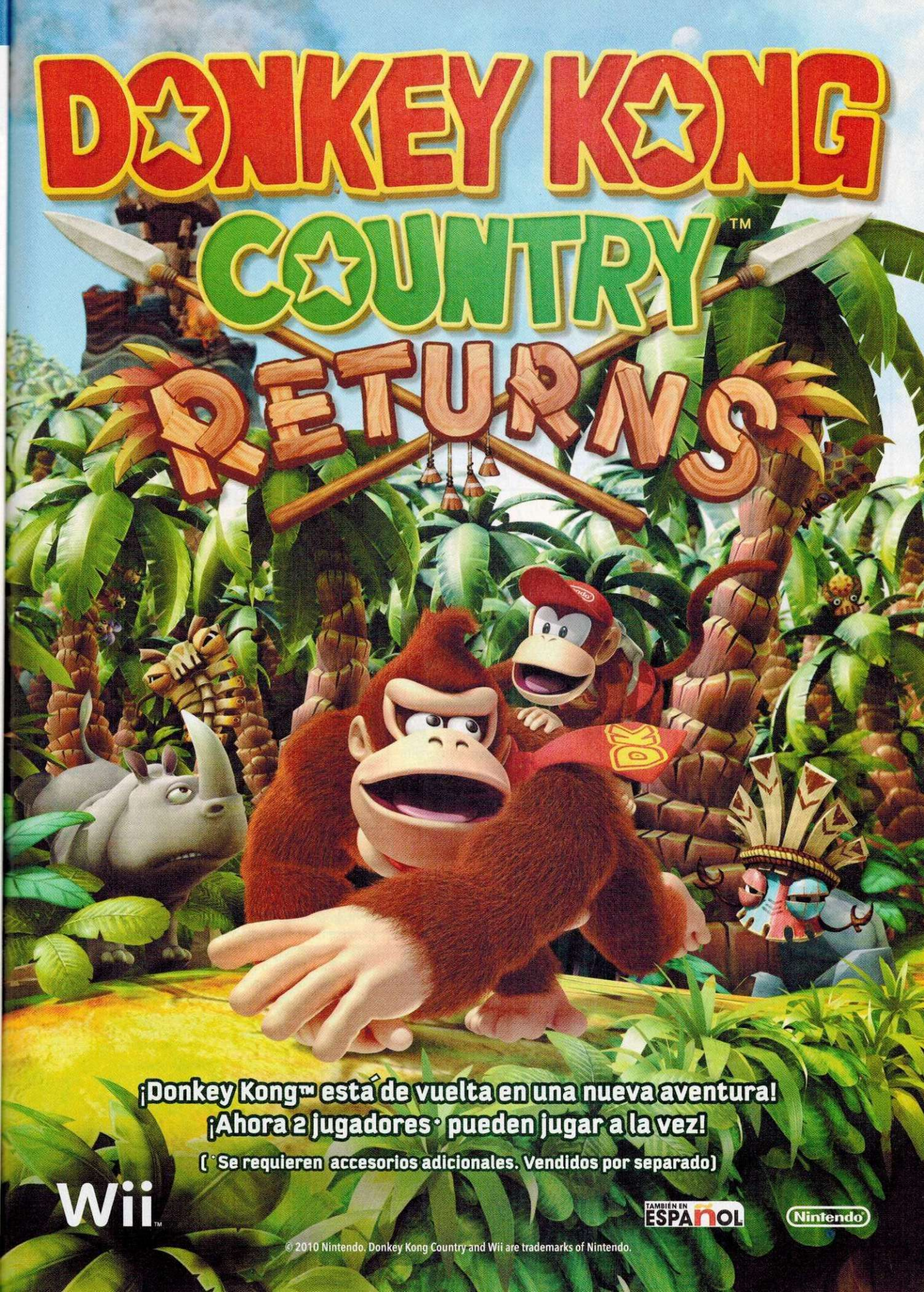
Tu aventura te llevará a recorrer más de 40 diferentes escenarios, como el Palacio de Buckingham o el Museo Británico, de forma interactiva para desafiar tu habilidad deductiva. El juego está diseñado para jugadores de todas las edades, y ya está disponible, así que no dudes en echarle un ojo.

Como buen detective, tendrás diversos elementos de juego que te ayudarán a dar con la ubicación de tus enemigos. Por ejemplo, un útil y práctico programa para generar rostros y compararlos con los de los criminales. Otro asunto interesante es la cantidad de información que te puede proporcionar cada personaje; es decir, al momento de interrogarlos te darán un discurso que bien puede contener información innecesaria o de vital importancia, así que debes estar atento a cada diálogo para atrapar las pistas que puedan generarse. Parece un juego sencillo, pero si te gusta la investigación y los *puzzles*, pasarás muchos momentos de entretenimiento en esta historia para NDS que, por cierto, ya está disponible.





Podría parecer que se trata de una novela gráfica, pero va más allá, pues ofrece acción, destreza y múltiples opciones de juego que complementan su historia.


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii™
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

TOP 10

Pokémon Black & White

Nintendo / Nintendo DS

Las aventuras para los entrenadores **Pokémon** siguen dando mucho de que hablar, y más ahora cuando ya está lista la nueva edición que no sólo te presentará a 150 personajes completamente nuevos, sino también encontrarás a algunos legendarios y únicos para esta entrega. Por supuesto, habrá diferencias de locaciones y personajes entre la versión **Black** y la **White**, esto con el fin de que puedas intercambiar criaturas con tus amigos y haya más variedad de territorios por explorar o experiencias por comentar. Otra de las características es que ya no se encuentra el profesor **Oak**, fue reemplazado por una chica de nombre que te dará soporte en la aventura, **Juniper**; también a ella deberás enviar tus personajes capturados.

Conduit 2

SEGA / Wii

El agente **Michael Ford** está de regreso para continuar la acción justo en donde se quedó. La invasión alienígena incrementa su presencia y poder, por lo que hace falta más fuerza para combatirla. Tu papel será crucial, pues eres el único capacitado para acabar con la amenaza utilizando novedosas armas y equipo.

Disney Epic Mickey

Disney Interactive Studios / Wii

Un personaje clásico y con todo el poder de convocatoria como el que tiene **Mickey** no podía tener menos que un juego como **Epic Mickey**, realmente lo catalogamos épico en muchos aspectos, desde los logros visuales hasta su *gameplay*.

Okamiden

Capcom / Nintendo DS

Esta franquicia era perfecta para su adaptación a las consolas de Nintendo, y así fue. Llegó primero al Wii y ahora al Nintendo DS, en donde disfrutarás de la aventura de un nuevo personaje que seguirá los pasos de su antecesor en un mundo mágico.

Kingdom Hearts Re: Coded

Square-Enix / Nintendo DS

El título originalmente apareció en los teléfonos móviles, pero fue tanta su aceptación que rápidamente Square-Enix vio la oportunidad de relanzarlo para Nintendo DS. La calidad gráfica es de lo mejor hasta ahora y la historia ni se diga, continúa tan envolvente como en los títulos anteriores, valiéndose de los personajes clásicos de Disney.

Metroid Other M

Nintendo / Wii

Si aún no lo has jugado, no sabes de lo que te pierdes. **Metroid Other M** es quizá la etapa más emotiva de toda la historia de la cazarrecompensas. Aquí conoceremos parte de su pasado y seremos testigos de cómo su mentor, **Adam Malkovich**, se sacrifica para que ella pueda luchar contra los terribles enemigos para salvar la galaxia. Gráficamente, quedarás sorprendido y más todavía por lo bien que se juega.

6

Plants VS. Zombies

PopCap Games / Nintendo DS

Los zombis están a punto de invadir tu jardín. No tendrás armas sofisticadas para detenerlos... por lo tanto, deberás recurrir a lo que tengas al alcance, como plantas. Se trata de un divertido juego donde tendrás que armar una estrategia de combate para impedir el paso de los no muertos a tu hogar.

7

© 2011 PopCap Games

Mario Sports Mix

Nintendo / Wii

Ahora, Nintendo nos sorprende con cuatro excelentes deportes en un mismo juego; claro, con la peculiaridad de la modalidad de juego clásica de **Mario** y sus amigos. Encontrarás *Dodgeball*, *Hockey*, basquetbol y volibol. Por supuesto, cada uno de los personajes tendrá poderes especiales y únicos, que te darán la oportunidad de ser más ofensivo o defensivo en el juego. Además, podrás participar ya sea en modo individual o cooperativo, para que la diversión se incremente. Así que no lo dejes pasar, seguramente te encantará.

8

© 2011 Nintendo

Lost in Shadow

Hudson Soft / Wii

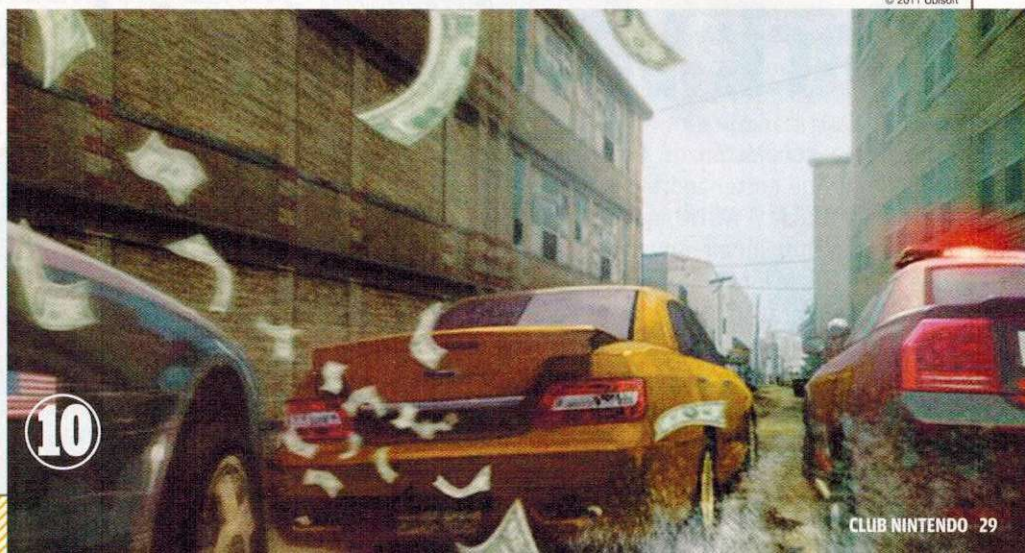
Hudson nos presenta una historia creativa que sale de los conceptos tradicionales al incluir una sombra como personaje principal, que debe subir por una inmensa torre repleta de peligros. Gráficamente, está ambientado con escenarios de buen tamaño, texturas que resaltan la calidad visual en general y muros que dan paso a efectos de luz y sombra que serán de apoyo para el héroe. Tu misión será subir por todos los pisos para, posteriormente, liberar a las sombras que han caído prisioneras en este inmenso lugar. Lo recomendamos para todo tipo de jugadores, pues la dificultad es moderada.

9

Driver: San Francisco

Ubisoft / Wii

En la versión de Wii podremos conocer un poco más sobre los viejos tiempos de **Tanner**, cuando aún era un oficial de policía común y corriente, quien se verá involucrado en una impactante aventura mientras busca venganza por la muerte de su amigo que trabajaba como agente encubierto. Muchos de los personajes clásicos de la franquicia estarán de regreso para dar más personalidad al juego, así que no te lo puedes perder por nada.



10

© 2011 Ubisoft

© 2011 Nintendo / Creatures Inc / GAME FREAK INC.

Pokémon

Black Version / White Version

Una nueva generación de **Pokémon** llegó para regocijo de millones de entrenadores en el mundo. Se trata de las versiones **Black** y **White**, que fueran anunciadas durante el año pasado, momento en el cual prometían marcar una clara evolución de la serie, situación que Nintendo ha logrado de maravilla. No se trata de una actualización, es una experiencia magnífica que se disfruta desde el primer segundo, así que si ibas tachando los días en tu calendario a la espera de tenerlo en tus manos, cada hora de espera valió la pena, **Pokémon** regresó... y mejor que nunca.

Los lugares que vas a visitar guardan grandes secretos. Asegúrate de explorarlos completamente, sólo de este modo obtendrás todas las técnicas secretas para tus criaturas y así volverlos poderosos.

Dos nuevos mundos por explorar... ¿Podrás atrapar a todos esta vez?

Por lo regular, el **Pokémon** favorito para comenzar la aventura es el de tipo fuego, como en anteriores versiones lo han sido **Charmander** o **Chimchar**. Esto debido a su fuerza y ataques en niveles altos, con lo anterior no queremos decir que los de tipo agua o hierba desmerezcan en momentos difíciles.

El verdadero reto ha comenzado

Las diferencias respecto de otros juegos se notan desde que eliges a tu entrenador (el cual puede ser hombre o mujer), ya que ahora tienen un diseño mucho más juvenil, que creemos que les queda como anillo al dedo. Otra decisión que deberás tomar, una vez que ya has puesto nombre a tu entrenador, es qué tipo de **Pokémon** vas a elegir. Como siempre, tendrás tres opciones, que en esta ocasión son **Snivy**, **Tepig** y **Oshawott**, de tipo hierba, fuego y agua, respectivamente. Por lo tanto, piensa bien en las fortalezas y debilidades de cada tipo antes de optar por alguno de ellos.

Una de las características más importantes de tener dos versiones o más de un solo juego es que cada uno tiene criaturas exclusivas, que no se pueden obtener de otra manera que no sea la transferencia. Esto ha sido una tradición desde las primeras entregas, en las que para hacerlo aún se empleaba el cable link del primer Game Boy, al que recordamos con el simpático nombre de "ladrillo". Pues bien, lo anterior se mantiene en ambas versiones, pero ahora muestran un cambio un poco más profundo entre ellas: las zonas que deberás visitar.

Aunque el desarrollo de la historia no cambia mucho entre cada tarjeta, sí tendrán un área única para que muestres tus habilidades como entrenador. En el caso de la edición **Black**, visitarás Black City, mientras que en **White**, te internarás en White Forest. Las sorpresas y retos que te esperan en ellas serán complicadas, pero también recibirás grandes recompensas, por lo que en estas zonas deberás esforzarte al máximo mientras exploras.

Cuando salgas de cacería, no olvides llevar tus Pokéballs.

¿Sabías que...?

1.- Llevar control de tus capturas sería un verdadero dolor de cabeza si no fuera por el nuevo **Pokédex**, con el cual sabrás exactamente cuál **Pokémon** has visto y cuáles has atrapado. Este aparato tiene dos diseños diferentes, dependiendo del género de tu entrenador.

2.- Para que pruebes y mejores tus trucos como entrenador, además de las competencias Wi-Fi con amigos, ahora podrás hacerlo con personas que no conozcas gracias a la opción Random Matchup.

3.- Uno de los personajes más enigmáticos de las versiones **White** y **Black** es **N**, quien aparece en momentos especiales para retarte... ¿Cuál será su objetivo?

JUGADORES 1-2

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Aventura-RPG**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★½

RANKING EN 8.5

Una prueba de fuego

¿Se acuerdan del **Pokérap** que salía en la serie animada para recordar los nombres de los primeros **Pokémon**? Pues bien, creemos que una nueva versión no nos caería nada mal ya que ahora no se han agregado 20 o 30 nuevos monstruos, sino más de 150. Es decir, sólo de **Pokémon** nuevos son más que el total de la primera versión; así que si deseas ser un verdadero maestro, tendrás que invertir mucho tiempo para conseguir a todos, sin mencionar que tus amigos serán fundamentales para los intercambios y algunas evoluciones.

Entre los nuevos personajes se han incluido unos muy especiales, dos **Pokémon** legendarios, como estarás imaginando, uno por versión. Se trata de **Reshiram** en el caso de la edición negra, y de **Zekrom**, en la blanca. No importa cuál de los dos decidas entrenar, el poder de ambos es incomparable; al momento de atraparlos, podrás vencer sin muchos problemas a cualquier entrenador del título. Aunque como suele ocurrir, todo cambiará si enfrentas a un entrenador como tú; así que no creas que tu labor terminará en el momento en que se cierra la **Pokéball**, vendrá la mejor parte: entrenarlo.

Te presentamos a la nueva profesora **Pokémon**, ¿te agrada el cambio? creemos que le da frescura a la serie.

Las ciudades cobran vida

No sólo en cuanto a número de personajes se tiene una evolución, sino también en cuanto a gráficos, ya que ahora todo estará en 3D, por lo que tu estancia en las ciudades, pueblos y bosques será mucho más agradable. Lo mismo pasa con las batallas, pues se ha cambiado la perspectiva para que puedas apreciar al entrenador, sin mencionar que las animaciones son excelentes, al igual que los efectos de los poderes.

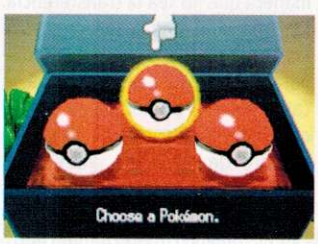
Y puesto que estamos hablando de las batallas, debemos comentar la nueva modalidad que se ha preparado, ya que ahora las batallas no serán solitarias o en parejas, sino en tercias. Así como lo lees, podrás enfrentar a tres de tus **Pokémon** contra el mismo número de rivales. En un principio nos pareció un poco exagerado, pero luego de verlo en acción nos dimos cuenta de que era una excelente idea, no sólo por la estrategia que debes emplear al momento de cambiar tus criaturas, sino también porque ahora se siente como un RPG mucho más completo. Sin duda, un gran paso para la franquicia.

Se nota un gran avance en cuanto a gráficos, si lo comparamos con otras versiones. Sin lugar a discusión, estamos ante el mejor juego de la serie.

Las criaturas más importantes de la serie han sido **Zapdos**, **Moltres**, **Articuno**, **Entei** y **Suicune**, entre otros. Pero, sin duda, uno de los más fuertes, y que no pertenece a este grupo, es el gran **Mewtwo**, capaz de equiparlos en poder e incluso sobrepasarlos por su habilidad para aprender casi cualquier técnica.

¿Sabías que...?

Durante años fuimos asesorados por distintos profesores en el mundo **Pokémon**. Quizás el más recordado de todos sea **Oak**, quien además aparecía en la serie de televisión, pero ahora toca el turno a una mujer, una auténtica conocedora de la región Unova, que será donde se desarrolle la historia. Su nombre es **Juniper**; no dudes en consultarla.



Siempre el mejor, mejor que nadie más

Hablar de **Pokémon** es referirnos a uno de los conceptos más exitosos de la industria, un verdadero fenómeno que la compañía creó en los años noventa y que hoy, apegándose a las nuevas tecnologías y exigencias de los jugadores, reinventó de una manera sensacional. No importa cuál versión decidas para entrenar, son auténticos juegazos, que disfrutarás siempre en compañía de tus amigos. La fiebre amarilla ha vuelto mejor que nunca.

RANKINGS

Master:

A pesar de las críticas, **Pokémon** siempre será sinónimo de calidad. La serie goza de fama increíble en todo el mundo, lo cual se traduce en responsabilidad por parte de los desarrolladores para experimentar con ella y ofrecernos una obra a la altura del nombre, justo como lo son las versiones **White** y **Black**. Desde mi punto de vista, el gran número de monstruos que podemos atrapar ahora es algo de lo más importante de estas entregas. Además, la nueva mecánica en el *gameplay*, que nos obliga a pensar cada movimiento y cambio en las batallas, tal cual fuera un duelo de ajedrez. Es un título que no requiere que lo recomiende, simplemente te encantará.

Crow:

Ya se esperaba una nueva entrega de este emocionante título para Nintendo DS, pero lo más importante son las novedades que presenta para el sistema de juego y, por supuesto, la cantidad de personajes y diseño de escenarios. Me agradó bastante que ahora se pueda combatir con hasta tres **Pokémon** de forma simultánea, porque logra que la intensidad del combate sea más desafiante. Asimismo, tendrás 150 criaturas completamente nuevas, que incluyen **Pokémons** comunes y legendarios. Sin duda, será una aventura interesante para los fans, y no dudo de que atraerá a nuevos entrenadores ansiosos de adentrarse en este tradicional juego.

Panteón:

¡La fiebre amarilla se ha tornado negra y blanca! Después de tantas y tantas versiones, la salida de estos juegos ya no nos sorprende; pues es algo que sabemos que va a pasar y seguirá sucediendo hasta que los videojuegos dejen de existir, o bien, la gente deje de comprar los títulos de **Pokémon**. Como juego es bueno, pero ya basta de tantas secuelas, ¿no creen? Ya sé que los Pokemaniácos lo van a comprar ciegamente, pero si eres de los que desean algo que sea original, aunque simple, mejor cómprense **Plants Vs Zombies**, porque la verdad, el choteo de esta serie ya está alcanzando límites absurdos. Sigo pensando que la mejor de todas sigue siendo la versión **Red**.

Wii™

Kirby's Epic Yarn™

NUEVAS HABILIDADES Y TRANSFORMACIONES

© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® y el logo Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.
Visita www.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

En el universo aún quedan miles de secretos por descubrir. Eso lo saben bien en LucasArts, por lo que no han dudado en lanzar una secuela más de su clásica serie **LEGO Star Wars**, a la que conoceremos con el subtítulo de **The Clone Wars**, capítulo que seguramente los fans esperan con ansias para conocer un poco más de esta apasionante historia. Y qué mejor que hacerlo en la consola casera del momento: Wii. Así que prepárate para un viaje a una galaxia muy, muy, lejana.

Cada escenario tiene un reto diferente que tienes que librar para completarlo. Analiza la situación.

Rompiendo paradigmas

Star Wars es uno de esos conceptos que todo lo que tocan se convierte en oro, y no nos referimos a las ganancias que se obtienen por su licencia, sino a la calidad de los productos con los que se relaciona. En este caso, hablando específicamente de videojuegos, desde su aparición en Super Nintendo, pasando por Nintendo 64 y GameCube hasta llegar a Wii, siempre han sido más que excelentes, títulos que se disfrutan aunque no seas seguidor de la historia de George Lucas. El argumento seguirá los hechos que hemos visto tanto en la pantalla grande como en los programas de televisión, como **Clone Wars**. Pero no creas que tendrás una larga y aburrida introducción en la que conocerás los controles poco a poco; no, desde el primer segundo estarás en medio de grandes batallas, donde tus reflejos serán vitales para permanecer a salvo de los ejércitos enemigos, que deberás derrotar a toda costa si no quieres ver frustradas tus acciones.

JUGADORES 1-2

Compañía: **LucasArts** / Desarrollador: **Traverler´s Tales** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★

RANKING EN 9.0

Como es usual, además de una historia seria habrá momentos en los que el humor se dejará ver en los diálogos de los personajes o en sus acciones, sello típico de las figuras de **LEGO** y que de ninguna forma podían hacer a un lado.

La fuerza está en ti

Al contrario de otros juegos, donde la acción se concentra en los duelos mano a mano, aquí ese elemento sólo será una parte del juego. Es decir, al inicio combatirás con tu sable láser, el tradicional por excelencia, que te permitirá combos muy variados, sobre todo por las acrobacias que podrás realizar. Pero, por otro lado, también tendrás la posibilidad de usar naves espaciales para completar tus objetivos, en donde lógicamente cambiará por completo no sólo la estrategia que emplearás, sino también el *gameplay*.

Lo interesante de esto es que no se trata de escenas separadas, puedes avanzar a pie y después en nave, todo en la misma misión con un dinamismo que roba el aliento. Resulta muy parecido a **Star Fox Assault**, pero aquí será más constante este tipo de rutinas. En cuanto a los objetivos, no se trata solamente de llegar al final de la escena en cuestión, tienes que cumplir con ciertos requisitos, como puede ser destruir aparatos especiales o conseguir otros objetos.

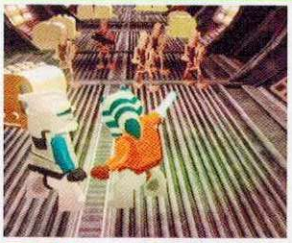
¿Sabías que...?

1.- El primer **LEGO Star Wars: The Video Game** salió en 2005 para varias consolas, entre las que destacaron Nintendo GameCube y Game Boy Advance.

2.- La serie dio el salto a Wii con **LEGO Star Wars: The Complete Saga**.

3.- Traveller's Tales, desarrolladores del juego, han trabajado en obras como **LEGO Harry Potter: Years 1-4** o **Super Monkey Ball Adventure**.

Aparecerán varios personajes clásicos de la serie, así que de inmediato podrás comprender la historia e identificarte con ellos.



Si consideras que la acción para este juego resulta demasiado intensa, no te preocupes, puedes obtener ayuda. Y no nos referimos a algunos *cheats*, sino a un segundo compañero, con el que podrás dividir la tarea y completar más fácil cada batalla.

Lidera tu tropa a la cima

Una de las nuevas opciones de esta obra es que podemos controlar dos grupos diferentes de aliados, cada uno con propósitos distintos. Por ejemplo, uno puede estar dentro de una fortaleza, mientras otro en campo abierto; por cierto, si quieres ver cómo llevan su trabajo, no tienes que recorrer grandes distancias, bastará con que presiones un botón para que seas trasladado con el equipo que decidas.

Para complementar el trabajo, el aspecto visual no se podía quedar atrás, lleno de color y texturas sólidas en todo momento, increíbles fuentes de luz que en ninguna circunstancia ralentizan tu accionar, lo que acompañado con épicas melodías hace de cada escena una experiencia cercana a las películas.

Este título no puede faltarles por nada a los aficionados a esta serie.

Termina con el imperio

¿Qué es lo más relevante de esta serie?, que no se basa en el peso de los filmes para vender, sino en el *gameplay*, que en cada una de sus versiones se va mejorando más, al punto que en esta tercera parte podemos decir que no se concibe cómo podría ser mejor, aunque seguramente en próximos trabajos nos sorprenderán.

RANKINGS

Master:

Cuando sale un juego basado en anime, cine o serie de televisión, se dice que los que más lo disfrutan son los fans de dichos conceptos, pero desde mi punto de vista, un título como este lo gozará igual alguien que no conozca a los personajes que quien tiene las películas en todos los formatos. Esto gracias a su divertida mecánica y a sus impresionantes niveles, que te harán jugarlo más de una vez; sobre todo, si lo compartes con amigos o con tu hermano. Si no eres fan de la serie y piensas que los personajes son raros, no te preocupes, yo tampoco conozco mucho de este universo, pero como juego puedo garantizarte que es espectacular.

Crow:

Con el conocimiento previo de lo bien que la gente de TT Games ha realizado las anteriores aventuras de **LEGO**, no me sorprende que ahora su evolución de juego dé para escenas tan interesantes y llenas de acción como en esta nueva fase de **Star Wars**, que ahora deja la línea original para transportarse a un momento emblemático, las **Guerras Clónicas**. Por supuesto, veremos a los héroes clásicos de **Clone Wars** ahora en modalidad LEGO. A diferencia de las otras ediciones basadas en juegos de **Star Wars**, aquí ya vemos una madurez en cuanto a *gameplay* y diseño de escenarios; es decir, notamos que hicieron un buen trabajo para que luzca tal como a los fans les gustaría.

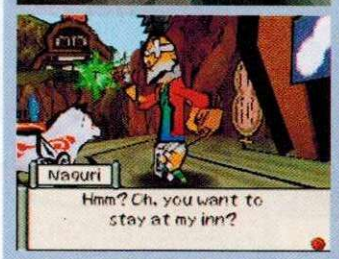
Panteón:

Como fan de la serie original de **Star Wars**, no me agradó tanto **Clone Wars**; pero indudablemente es mejor que el universo expandido de los cómics; por esa razón, me pareció buena a secas. Ahora que salió esta nueva versión de **LEGO**, terminó por gustarme definitivamente, pues además de que conserva el estilo de los dos primeros, adapta perfectamente el concepto a los bloques armables y lo mejor de todo es que contiene el mismo humor tan representativo de la línea que tanto nos ha gustado desde los primeros títulos. Si disfrutaste también las versiones de **LEGO** de **Indiana Jones** y **Harry Potter**, no te lo puedes perder; es una compra recomendable al 100%

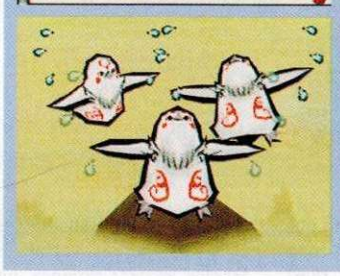
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia de fantasía, lenguaje, uso de alcohol.
© 2011 Capcom

OKAMIDEN

Hemos esperado mucho tiempo por este juego de Capcom, pero ha valido la pena. **Okamiden** es una de las mejores obras que encontraremos en este inicio de año para el Nintendo DS. No se trata de una simple adaptación de la versión para consolas caseras, sino de una nueva historia en la que se aprovecha la pantalla táctil para ofrecer una mejor jugabilidad. Si la versión de Wii resultó todo un deleite, ésta para Nintendo DS se convertirá en un clásico.



Cuando utilices el pincel mágico, todo a tu alrededor cambiará de color para indicarte que estás en modo especial.



Buscando creatividad

A principios de la década pasada, Capcom tuvo un aumento considerable en sus producciones gracias sobre todo a Clover Studio, un grupo de desarrolladores que debutaron en el medio con el pie derecho presentando **Viewtiful Joe** para Nintendo GameCube, al que tiempo después se le sumó **Okami**. Ambos títulos tenían algo en común, resultaban únicos, conceptos frescos y atrayentes que de inmediato encantaron a todos los jugadores; pueden considerarse obras de arte. Sin embargo, el destino a veces resulta extraño, y sin dar muchas explicaciones, Capcom decidió disolver el estudio; lo que parecía el inicio de una época de oro, quedó sólo en eso, en una promesa. No era sencillo asimilar que ya no veríamos títulos de este talentoso equipo, pero por fortuna Capcom ha retomado uno de sus proyectos más elogiados, **Okami**, para realizar una secuela exclusiva para Nintendo DS. Al contrario de lo que pudiera pensarse, no se pierde nada en cuanto a innovación; al contrario, se gana bastante debido a que el contacto con el entorno es directo.

Cuando se presentó **Okami**, todos pensamos que sería para Nintendo DS, pero no fue así. Apareció para otra plataforma casera, de la que posteriormente daría el salto a Wii. Lo importante es que ahora estará disponible para la doble pantalla del portátil, justo como todos lo soñamos hace ya un lustro.

¿Sabías que...?

1.- La adaptación del primer juego de **Okami** para Wii se realizó en junio de 2008, versión en la que se mejoró el sistema de control aprovechando las ventajas que ofrecía el Wiimote sobre los Pad tradicionales.

2.- En **Tatsunoko vs. Capcom**, el jefe final, **Yami**, es el mismo a quien enfrentas en **Okami**. Un gran detalle de la gente de Capcom.

3.- **Okamiden** apareció en Japón en septiembre del año pasado, tardó medio año en llegar a América.

JUGADORES 1

Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	HISTORIA	RANKING
★★	★★	★½	★½	★★	CN 9.0

Tanto **Okami** como **Okamiden** tienen decenas de referencias a la cultura japonesa, lo que les ha permitido llegar a un gran número de jugadores amantes de dicho país, ya que en realidad son pocos los títulos que lo hacen. Otro caso reciente, y que también es una joya, es **Muramasa**, para Wii.

Combate de manera honorable

La historia se desarrolla poco tiempo después de los hechos que vivimos en la primera entrega. De nueva cuenta el mal está apoderándose de la Tierra, por lo que se debe realizar una invocación a los dioses. Sólo que esta vez no llega **Amaterasu**, sino **Chibiterasu**, hijo del primero, que siguiendo la tradición toma la forma de un lobo, pero ahora en su etapa de cachorro. No creas que por ello será menos fuerte o aguerrido que su padre; aunque pequeño, puede hacer frente a cualquier peligro.

Por fortuna, no vas a estar solo, contarás con varios personajes que te acompañarán en tu larga jornada, como lo son **Nanami** y **Kuni**, una sirena y un joven guerrero, que te ayudarán en los momentos de apremio. En este sentido, Capcom nos ha sorprendido, jamás nos imaginamos que hubiera más de un protagonista, y lo agradecemos porque no sólo la historia tiene nuevos giros, sino que también el *gameplay* se ve beneficiado por lo diferentes estilos.

Para que no pierdas detalle de la historia se han incluido varios diálogos. Te aconsejamos que les pongas atención.

Toma el control con tu *Stylus*

La pantalla táctil será el lienzo sobre el cual deberás usar tu pincel mágico, o sea, el *Stylus*. No se trata solamente de seleccionar las opciones, sino también de una interacción total con el entorno. Por ejemplo, si te encuentras rodeado de enemigos, puedes atacarlos a todos al mismo tiempo marcando un círculo. Si lo prefieres, puedes hacerlo uno por uno; todo depende de la situación en la que te encuentres. Por otro lado, también es posible usar otro tipo de armas, como la espada de **Kuni**, por ejemplo, que a pesar de que es de madera resulta muy útil contra pequeños enemigos. Los acertijos que encontrarás también se resolverán en su mayoría con el *Stylus*; podrás cortar piedras, árboles, marcar caminos, aparecer troncos... una infinidad de acciones. Solamente deberás tocar la pantalla y dar rienda suelta a tu imaginación; no existen los límites, sólo de esta manera podrás avanzar.

El *Stylus* no sólo te servirá para poder defenderte, habrá otras actividades que requerirán bastante precisión para que consigas completarlas, debes concentrarte.

Pelea hasta el final

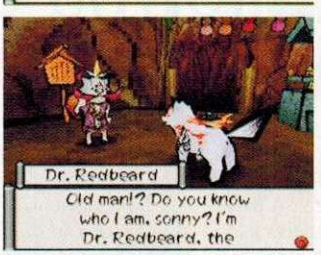
Para dar variedad a la aventura, los niveles no sólo serán en 3D, sino también habrá partes que deberás recorrer con una perspectiva de lado siguiendo la acción en la pantalla superior, ya que la táctil estará desplegando un mapa en todo momento para que conozcas tu ubicación. Así que no te preocupes por explorar demasiado, siempre podrás regresar, o bien, acercarte a tu objetivo.

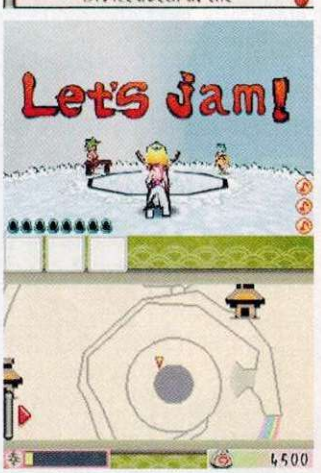
Los jefes finales son enormes, con movimientos difíciles de predecir, por lo que enfrentarlos se puede volver un dolor de cabeza si no usas bien las habilidades de tu pincel y las de tu acompañante. Te recomendamos practicar todas las posibilidades de ataque antes de completar cualquier fase.

Un óleo brillante

Pasemos ahora a un punto simplemente magnífico, el aspecto técnico del juego. Desde la introducción se nota el esfuerzo e investigación de Capcom, no exageramos al decir que estamos ante la obra con mejores gráficos de la consola. Verlo en movimiento es simplemente asombroso, todos los elementos en pantalla cobran vida, no se quedan estáticos; esto permite que la interacción y derroche visual sea un auténtico deleite para la vista. Lo mismo ocurre con el audio: temas bien compuestos que te llevan a un lugar lleno de misticismo.

Okamiden es uno de esos juegos que no representa sólo unas horas de diversión, su objetivo va más allá; logrará trascender en el tiempo y será recordado como lo que es: una pieza artística.





Si crees que los niveles son algo enredados, siempre tendrás la posibilidad de guiarte con el mapa.

Sabemos que fue polémica la decisión de separar al estudio Clover, pero Capcom ha sabido responder a todas esas críticas rescatando y evolucionando esta franquicia que tiene mucho que ofrecer. Esperamos que ocurra lo mismo con **Viewtiful Joe**, pero bueno, de momento no queda más que gozar cada minuto de **Okamiden**.

RANKINGS

Master:

A partir del anuncio de este juego, nunca le perdí la pista; sabía que Capcom no podía desaprovechar esta serie. Y puedo decir que han cumplido con creces. **Okamiden** es una maravilla, puedes solamente pasear por los entornos y quedar encantado con los escenarios, con los pueblos; es como si realmente todo lo que ves en pantalla tuviera vida. Espero que esta saga llegue a Nintendo 3DS, ya imagino lo que se puede lograr con el uso de las cámaras. Ojalá que así sea. Por lo pronto disfrutemos de esta auténtica joya que nos ha regalado Capcom, pero siempre recordando que el creador de este concepto fue el ya extinto estudio Clover. Ojalá hubiera más desarrolladores como ellos.

Crow:

La aventura de **Okami** comenzó hace algunos años y luego, debido a su éxito, fue adaptada al Wii, siendo elogiado por lo bien que se jugaba a través de sus controles con sensores de movimiento. Ahora, la secuela **Okamiden** viene con toda la intención de conquistar a los fans del Nintendo DS mostrando una historia atractiva que se desarrolla en torno a la travesía que debe cursar un pequeño lobo que continúa el linaje del original **Okami**. Así, disfrutarás de escenarios atractivos, llenos de vitalidad y estilo en su diseño. Deberás conquistar un sinfín de objetivos y metas que te serán revelados al inicio.

Panteón:

El juego que brilló por su originalidad y concepto ahora tiene una secuela para llevar a todos lados en tu NDS, la cual también tiene lo suyo y es ampliamente recomendable si te agradó la primera entrega. Al igual que su predecesor, en **Okamiden** encontrarás muchas referencias a la cultura tradicional japonesa, lo que le da un toque bastante interesante que te exhorta a que investigues más acerca de Japón y veas que no todo es anime y la parafernalia que se ofrece en las convenciones de cómics mundiales. Si buscas algo distinto y que salga de las franquicias comunes, dale un vistazo y no te arrepentirás.

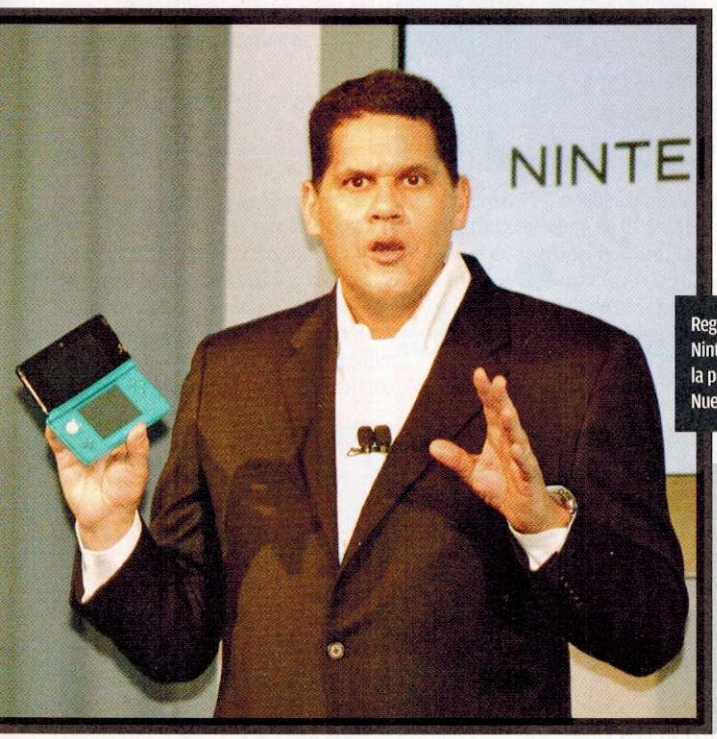
Reporte Nintendo 3DS desde Nueva York

Nintendo siempre ha tenido una característica muy especial que la vuelve diferente de otras compañías en este medio. Y esa es que todas sus consolas siempre representan un paso adelante en el entretenimiento, una verdadera y franca evolución; no se trata solamente de incluir mejores procesadores o *chips* de sonido, sino de renovar y romper los paradigmas que dictan cómo deben ser las consolas. Lo anterior te lo comentamos porque en enero pasado en la ciudad de Nueva York, una vez más, Nintendo asistió a su cita con el destino, esta vez para presentar el fabuloso Nintendo 3DS.

Una nueva forma de ver el entretenimiento

Todos los sistemas de La Gran N se distinguen porque renuevan siempre el estilo de juego, ya sea implementando un nuevo control, o bien, herramientas para que los programadores puedan dar lo mejor de sí desarrollando proyectos que antes sólo vivían en su imaginación. Desde que se anunció el Nintendo 3DS se rumoraron muchas cosas, como que si se iban a usar gafas especiales o que si tendría un tamaño similar al del Virtual Boy, pero obvio que no era nada de eso. Nintendo tenía preparada una gran sorpresa, ésta sería que no se requerirá de lentes para que se aprecie el efecto 3D.

Pero un gran *hardware* no es nada si no se tienen juegos, así que se presentaron varias bombas, como **Metal Gear Solid**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, **Star Fox 64 3D**, entre muchos otros que puedes conocer en nuestro artículo especial de portada. Con todo lo anterior, la mesa estaba puesta para el anuncio que todo el medio llevaba meses esperando pacientemente: el día de lanzamiento y el precio de tan novedosa plataforma portátil.



Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo en América, encabezó la presentación en la ciudad de Nueva York.

La fecha que todos debemos anotar en nuestros calendarios es el 27 de marzo, ese día el entretenimiento recibirá una vez más otra orientación, una evolución que todos disfrutaremos gracias a la visión y talento de la gran compañía Nintendo. En lo que se refiere al precio, éste será de 250 dólares para Estados Unidos, aunque debemos recordar que para otros territorios seguramente variará debido a diferentes impuestos.

El sistema, en apariencia, es parecido al Nintendo DS, pero su diseño presenta varias sorpresas que lo vuelven único. La pantalla que tiene el efecto 3D es la superior, además de que es poco más grande que la inferior que, como es lógico, será la táctil. Si piensas que para disfrutar tus títulos de DS deberás cargar dos consolas, no será así, ya que el 3DS será totalmente compatible con los juegos de las consolas anteriores de la familia DS.

Nintendo comentó que entre el día de su lanzamiento y el E3 aparecerán aproximadamente 30 juegos, entre los cuales podemos destacar **Pilotwings Resort**, que representa el regreso a escena de la franquicia clásica que viera sus mejores años en Super Nintendo y Nintendo 64.

Fotos: Pepe Sierra

Conoce la nueva dimensión

Para que puedas realizar descargas, incluirá una tarjeta de memoria SD de 2GB de capacidad, ideal para juegos de la tienda virtual. Todos los botones tienen la misma distribución que hemos visto en los sistemas anteriores de la serie DS, lo que cambia un poco es el Pad, que ahora se ubica centímetros abajo de su lugar habitual. Esto porque se cuenta con un nuevo Pad circular analógico que toma el lugar principal en la estructura del control. Dicho botón será de gran utilidad para juegos que requieran de un mando más preciso. Toda una novedad cuando vimos su debut en el Nintendo 64 al jugar con el ya clásico **Mario 64**. En ese entonces, Nintendo marcó el camino para una nueva era en los controles.

Los programadores ahora no tendrán pretextos para no innovar, pues el N3DS cuenta con un giroscopio y un sensor de movimiento que permitirán una experiencia más realista. Por ejemplo, en **Ocarina of Time**, para que **Link** pueda disparar una flecha ubicaremos nuestro objetivo moviendo primero la consola.

Otra cualidad importante del sistema es el nuevo botón Home, que está justo debajo de la pantalla táctil. Podemos presionarlo en cualquier momento, sin que importe si estamos en medio de una partida, para que nos lleve al menú principal, donde dependiendo de nuestras necesidades podremos navegar y cambiar entre las distintas aplicaciones del portátil.

Si en algunos juegos consideras que el efecto 3D te está cansando, o bien, no logras adaptarte a él, no hay ningún problema ya que del lado derecho de la pantalla superior encontrarás un botón para disminuir o aumentar la sensación.

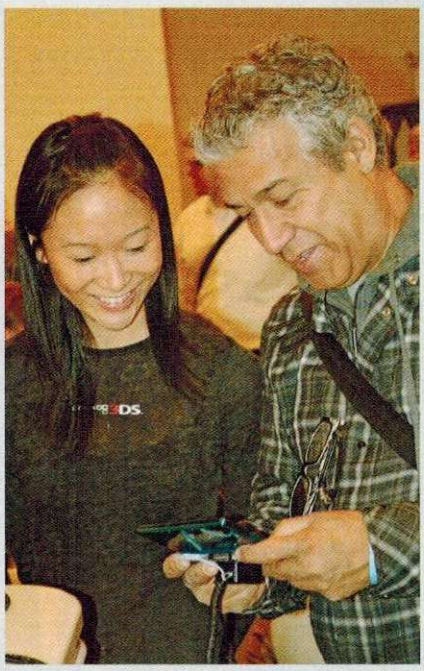
Por si todo lo anterior se te hiciera poco, el N3DS tiene tres cámaras, una en la parte frontal, que permite no sólo tomar fotografías de uno mismo sin dificultades, sino también interactuar con ciertos títulos. En la parte exterior presenta dos cámaras, que sirven para tomar fotografías en 3D... Pero, claro, dependiendo de la creatividad de los estudios se podrán usar para diferentes cuestiones, como realidad aumentada por ejemplo.

Además de los títulos desarrollados por Nintendo, se mostraron muchos videojuegos de las llamadas terceras partes.

Como ya hemos mencionado, el sistema tiene la opción de quitar el efecto 3D. La imagen de la izquierda nos da la muestra.

Los lentes son cosa del pasado, vive otra realidad

Este mes será recordado por siempre en la historia de los videojuegos: el Nintendo 3DS estará en las tiendas de todo el mundo, listo para comenzar a reescribir las reglas para este medio. Se anuncian juegos sorprendentes, pero es tan sólo el inicio, lo que nos espera con esta plataforma es un futuro brillante, no sólo para ésta en particular, sino también para posteriores consolas de Nintendo. No te quedes fuera de esta nueva etapa, vive la tercera dimensión como jamás habías imaginado.



Nuestra portada

Vive la intensidad de la tercera dimensión

Marzo es un gran mes para los fans de Nintendo. ¿Por qué?, creo que no hace falta decirlo, pero es cuando llega una nueva etapa para Nintendo y, por consiguiente, para nosotros. Así que prepárate, pues esta nueva historia la comenzaremos juntos como ha ocurrido con los grandes eventos del pasado. Lo más importante es que no se trata de un cambio simple, no es como cuando se pasó del Nintendo DS al Nintendo DSi (o al Nintendo DSi XL), que incluía modificaciones en *hardware*, pero al final del día no una evolución en contenidos.

En esta ocasión sí se ha marcado un punto y aparte, la próxima consola portátil de Nintendo, el 3DS, se ha convertido en un objeto de deseo en todo el mundo -por supuesto, aquí en la redacción ya estamos juntando nuestras quincenas para comprar el nuestro. Mientras otros usan gafas para apreciar el efecto tridimensional, Nintendo logró que con los ojos desnudos podamos ser capaces de disfrutar del 3D. Además, como se ha mencionado antes, el 3DS es compatible con toda la serie anterior de DS, por lo que seguirás teniendo toda la diversión en un solo dispositivo. Si quieres más información de la consola, échale un ojo a nuestro especial en la página 40; en este apartado hablamos de los juegos que próximamente podrás tener en tus manos.

Kid Icarus: Uprising

Nintendo

El héroe llegará a nuevas alturas

Pit es quizás uno de los personajes que más han quedado en el recuerdo de los fans a pesar de que sus aventuras no han continuado desde hace más de una veintena de años. Se ha mantenido vigente por sus participaciones en TV, dentro de **Captain N**, o en el último título de **Super Smash Bros.** No obstante, el 3DS será la plataforma que lo llevará de regreso a los escenarios en una aventura sin precedentes.

¿Qué tal te parecen los primeros títulos para Nintendo 3DS? Seguramente te ocurrió como a nosotros y quedaste sorprendido por lo espectacular de su desempeño audiovisual. ¿Te imaginas cuando llegue la madurez en el desarrollo de sus juegos? ¡Eso será sensacional.

Al rescate del reino

La historia nos describe que **Medusa** ha regresado para poner en jaque a Angel Land, por lo que **Pit** debe ir en su búsqueda para detenerla de una vez por todas. El juego muestra escenarios y texturas que no piden nada a sus similares en Wii. El diseño corre por cuenta de Masahiro Sakurai (quien se ha encargado de franquicias como **Kirby** y **Super Smash Bros.**), lo que promete creatividad al por mayor, además grandes desafíos, que enfrentaremos mientras volamos a toda velocidad o exploramos los territorios a pie.

En general, podemos decir que se trata de uno de los títulos más prometedores de la consola. Mostrará el efecto tridimensional de forma impresionante y dará pauta para que el legado de **Kid Icarus** tome nuevos bríos, para que ahora sus aventuras sean más frecuentes.

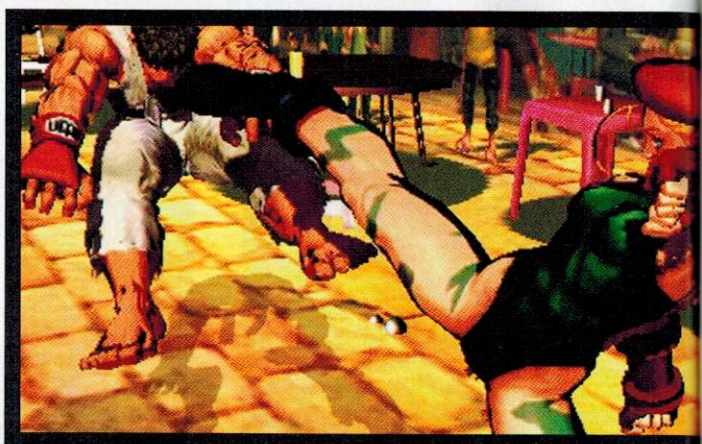
Super Street Fighter IV 3D Edition

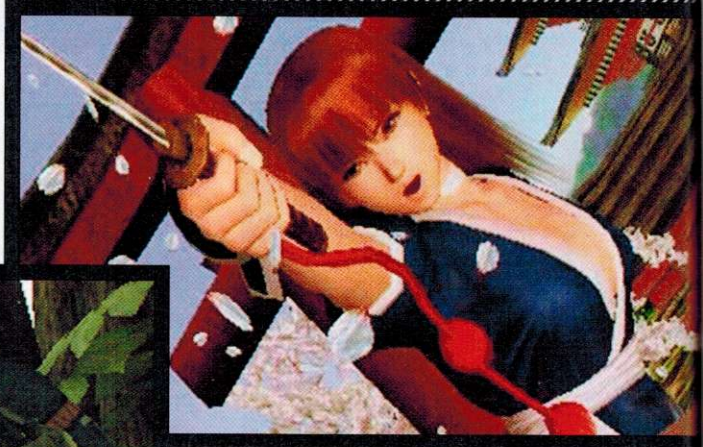
Capcom

El mejor título de **Street Fighter** para Nintendo

Siempre nos preguntaban, ¿para cuándo en Nintendo **Street Fighter IV**?, pero hasta hace poco ni nosotros sabíamos la respuesta. Se había rumorado que existía la posibilidad, pero nada había en concreto hasta que con el anuncio del 3DS Capcom se sacó un 10 al decir las palabras mágicas "habemus **Street Fighter**". Bueno, no lo dijeron así, pero en verdad que nos llenó de júbilo ver que el título de peleas más popular será de los primeros en llegar al 3DS. Eso no es lo mejor de todo, pues en Capcom se esmeraron para que la entrega portátil tuviera todas las bondades de la casera y aún más.

La calidad gráfica nos ha dejado perplejos, y si a eso sumamos los dos tipos de vistas, uno en 3D y otro bidimensional (estilo clásico), queda en una experiencia por demás formidable. Cabe destacar el sistema de juego en línea, que eleva el nivel de competencia y da oportunidad de sostener batallas automáticas si te aproximas a otro usuario que tenga el juego. Genial, ¿no?





Basta con ver las imágenes de **Metal Gear** para darnos cuenta de que se trata de una maravillosa adaptación del original y que, como muchos sabemos, las capacidades gráficas del 3DS son de excelente nivel hasta para el jugador más exigente.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3DS

Konami

Llegó el momento de conocer a **Big Boss**

Konami ha logrado posicionarse como uno de los desarrolladores más importantes en la industria del videojuego, más aún con su franquicia **Metal Gear**, la cual hará su aparición triunfal en el Nintendo 3DS con una adaptación de **Snake Eater**. Será una parte de la serie en donde conoceremos más de los orígenes del personaje principal y, por supuesto, de **Big Boss**, en quien se basaron para crear al soldado perfecto. El juego va más allá de ser una adaptación de la versión original, que saliera hace algunos años, pues para el portátil de Nintendo se ha mejorado la calidad visual -además de que se incluyeron los efectos tridimensionales que darán mayor espectacularidad a las hazañas del soldado de élite.

A diferencia de muchos de los títulos anteriores, esta entrega se sitúa en la época de la Guerra Fría. Los escenarios recrean zonas selváticas donde encontrarás múltiples objetos y animales que serán de vital importancia para tu misión. El sistema de juego se mantiene similar a sus predecesores, en el que deberás apoyarte en el camuflaje para evitar que los enemigos te detecten y tendrás que ser lo más sigiloso posible.

Dead or Alive: Dimensions

Tecmo

DOA se suma a la tercera dimensión

De la mano de Team Ninja (encargados del desarrollo de **Metroid Other M**), Tecmo nos presenta su primera incursión para el Nintendo 3DS. Se trata de una nueva versión de la franquicia **Dead or Alive**, que hasta la fecha no se había logrado en ninguna consola de Nintendo. El juego continúa con el estilo de combate clásico (no como en otros casos en los que se cambia brutalmente el concepto del *gameplay*). Por supuesto, veremos en escena a peleadores clásicos, como **Ayane**, **Kasumi**, **Ryu Hayabusa** y muchos otros más.

Además, se incluye un modo de juego especial denominado "Chronicle Mode", el cual no es otra cosa que un modo de historia simple. Es bastante agradable para dar diversidad a las típicas peleas, las cuales, por cierto, contarán con comandos rápidos a través de la pantalla táctil. Como detalle curioso, se ha mencionado (sin confirmar) que uno de los escenarios tiene relación con la franquicia de **Metroid**, aunque la bella cazarrecompensas no será parte del rol de gladiadores disponibles.

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Capcom

Mercenarios del mundo, ¡es tiempo de patear zombis!

El concepto de **The Mercenaries** era un extracto de un modo de juego alterno que podías activar al terminar la aventura principal de **Resident Evil 4**. Ahora Capcom decidió aprovechar el éxito que tuvo este estilo de vivir la acción en contra de los no muertos; en esta ocasión, serás perseguido en diferentes escenarios por una muchedumbre zombi. ¿El objetivo?, sobrevivir (al menos, por el mayor tiempo que puedas) y de paso patear el trasero reanimado a cada espécimen que te quiera hincar el diente.

Oficialmente fue anunciado en una conferencia en Japón posterior al E3 celebrado en Los Ángeles; es el segundo título de la franquicia de zombis que se hace oficial para Nintendo 3DS. Otro punto remarcable es que logra una adecuada adaptación de los conceptos de **The Mercenaries** vistos en **Resident Evil 4**, pero también de lo que no pudimos ver -en Nintendo- de **Resident Evil 5**. Se ha mencionado que podría existir una conexión en línea para modo cooperativo, así podrías pedir apoyo de algún otro mercenario en cualquier rincón del mundo. Los personajes confirmados son **Leon Kennedy**, **Chris Redfield**, **Jill Valentine**, **Claire Redfield**, **Hunk**, y **Jack Krauser**.

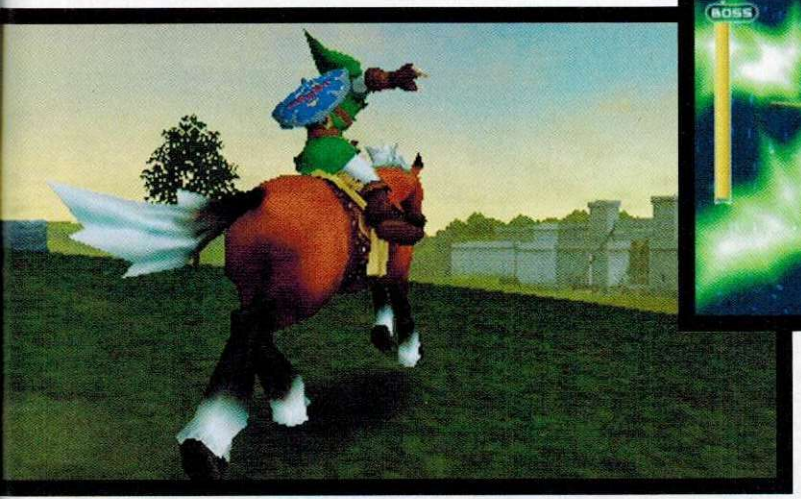
Con esta imagen bien podríamos pensar que se trata de una adaptación de **Resident Evil 5** para Nintendo 3DS, pero no es así. Aunque no estaría descabellado pensar que algún día ocurra.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo

Conoce los inicios de una gran aventura

Un sinfín de rumores se escuchaban por todos lados, en los pasillos, en Internet, revistas y demás medios sobre un posible *remake* de **Ocarina of Time** para el Nintendo DS. De hecho, no estaban lejos de la realidad, pues la pequeña consola cómodamente podría lograrlo; sin embargo, Nintendo prefirió esperar y ahora veremos el resultado hecho realidad, sí, un *remake*, ¡pero en tercera dimensión! Desafortunadamente, hace poco se anunció de forma oficial que **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** no será de los juegos que acompañen el lanzamiento de la consola y que estará llegando a nuestras manos algunos meses más tarde.



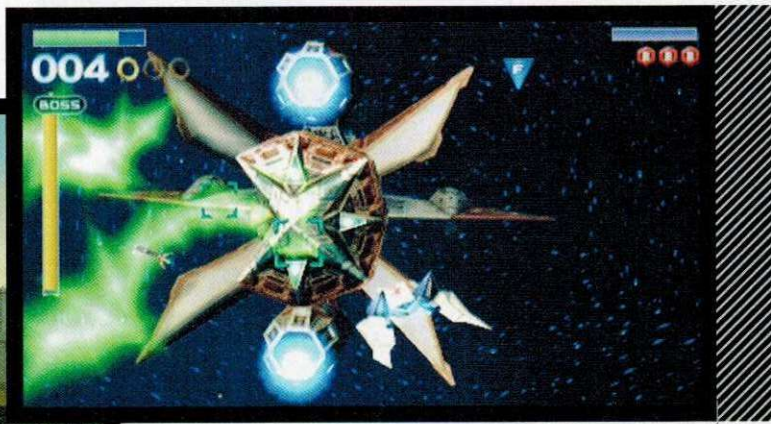
Ésta es una ocasión perfecta para que revivas una de las más grandes aventuras de **Link**. Conocerás más de su origen kokiri y de cómo su gran lucha por mantener el equilibrio de la Trifuerza y rescatar a **Zelda** lo transportará por dos líneas temporales, una siendo infante y otra como adolescente.

Star Fox 64 3D

Nintendo

Revive la lucha contra **Andros**

Hace más de 10 años apareció la que muchos consideramos la mejor versión de **Star Fox**. Claro, nos referimos a **Star Fox 64**, no sólo porque en ese momento se lograban maravillas con el potencial de la consola de 64 *bits*, sino también por la carga de acción y sentimientos que hacían de esa misión todo un agasajo para los fans del escuadrón comandado por **Fox McCloude**. El juego por sí mismo es extraordinario, quizás uno de los más emotivos y dinámicos que llegaron al 64 en cuestión de *shooters* espaciales.



Para la edición de Nintendo 3DS se ha conservado el esquema de combate original y todas las escenas dentro y fuera de los planetas, pero ahora con la peculiaridad de que en múltiples puntos del juego la acción se verá resaltada a través de los efectos 3D. ¿Imaginas la intensidad de la batalla de Katina en contra de toda una armada invasora?

A pesar de que **Star Fox 64** es un título que terminas en menos de media hora, tiene misiones sorprendentes incluso para estos tiempos. Su nivel de acción te dejará sorprendido una vez que lo cheques.

PilotWings Resort

Nintendo

Conoce los inicios de una gran aventura

Si te digo **Mortal Kombat**, luego, luego se te viene una imagen de **Scorpion**, por ejemplo, pero si menciono **PilotWings**... quizá no te brinque nada en la memoria. Y no es que se trate de un título malo, sino que no ha tenido la difusión necesaria a pesar de que es todo un clásico en las listas de Nintendo, y que tanto el SNES como en el N64 nos dieron grandes momentos a los fans de los simuladores. El chiste es que porque es un simulador de vuelo, debes tenerle paciencia y dedicación, por lo cual lo recomiendo ampliamente para los fanáticos del género, pues si eres un jugador casual, preferirás **Nintendogs + Cats**.

Se ha dicho que será uno de los títulos de lanzamiento junto con la consola. Nintendo no ha mostrado muchos avances, suponemos que se están reservando para dar un impacto decisivo que nos haga convertirlo en objeto de deseo. En lo que hemos experimentado, nos presenta diversas opciones de simulador; además, se tiene el regreso del aeroplano y el *jetpack* y podrás usar tu Mii para personalizar tus viajes.

Como puedes notar en la fotografía, en **PilotWings Resort** deberás tomar en cuenta las condiciones climáticas, así como el escenario y velocidad, para lograr un aterrizaje perfecto. Recuerda que la paciencia es una virtud.

Pro Evolution Soccer 2011 3D

Konami

El mejor título de futbol luce como un gigante en 3D

Pro Evolution Soccer es una franquicia que se vende sola, tiene un sinfín de seguidores alrededor del mundo y para Nintendo ha hecho grandes aportaciones. De hecho, las últimas versiones para Wii se consideran superiores en *gameplay* (que es de vital importancia en un título de *soccer*) ante sus competidores más cercanos. Quizás en las ediciones portátiles para Nintendo flaqueaban un poco, un tanto porque el Nintendo DS no lograba deslumbrar en gráficos -sí, se veían bien, pero haciendo un ejercicio de honestidad, se pudieron haber visto mejor.

Ya con el nuevo *hardware* en las manos de Konami, es un hecho que les brillaron los ojos, pues se nota el cariño que pusieron a cada una de sus horas de trabajo. El resultado es uno de los títulos de futbol *soccer* más completos para sistema portátil alguno (gráficamente superior a lo que hayas visto en PSP). Por supuesto, se sigue teniendo en primera plana la imagen de Messi. **PES 2011 3D** será de los títulos primero títulos en salir al mercad, así que podrás comprarlo desde el próximo 27 de marzo.

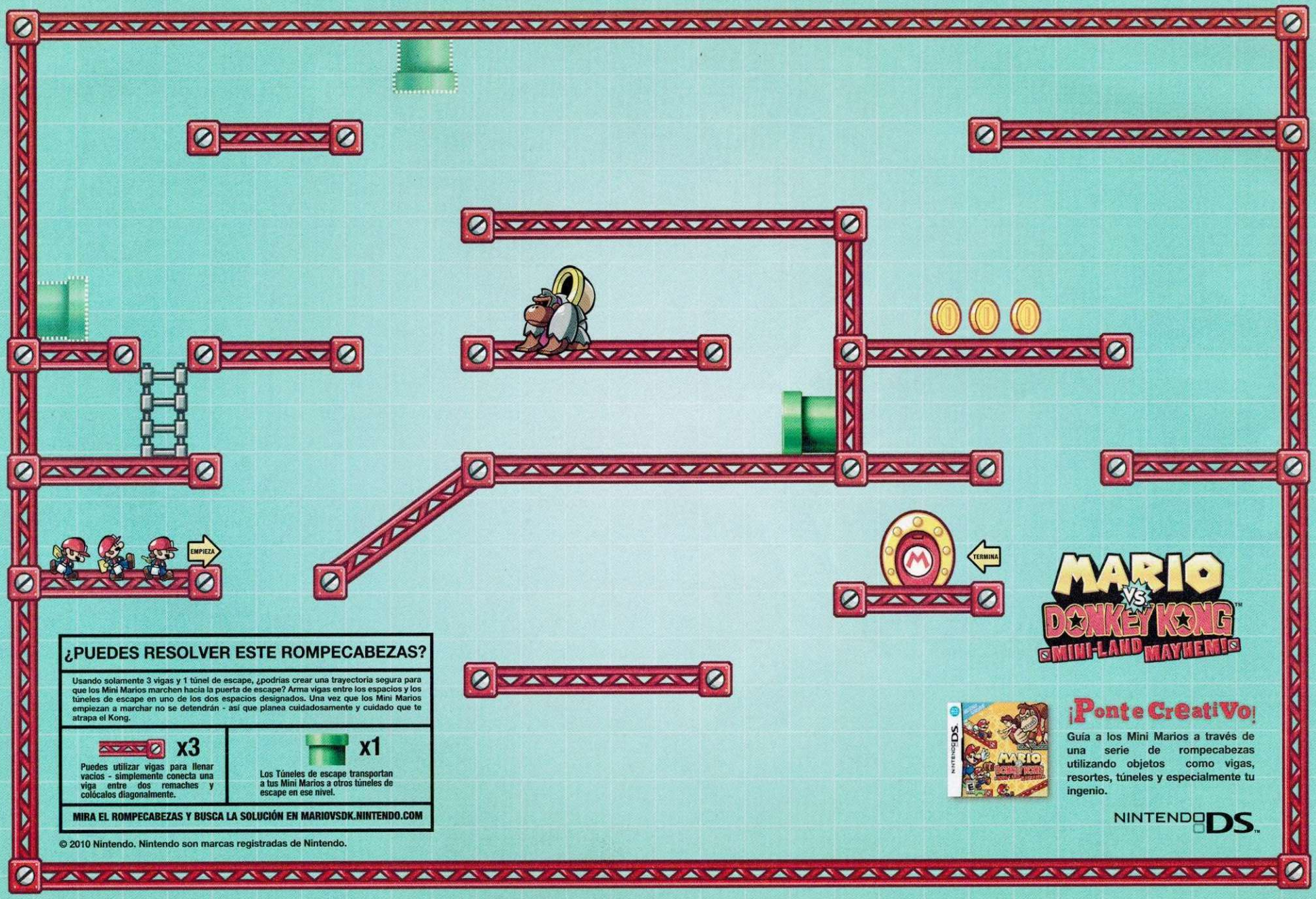
Bust-a-Move Universe

Square-Enix

Un clásico de toda la vida

Desde el momento en que comienza la música de fondo, los *backgrounds* coloridos que te remontan a las burbujas y los personajes, o mejor dicho dragones llamados **Bob** y **Bub**, sabemos que estamos a punto de adentrarnos en uno de los *puzzles* con más tradición que hay en el mundo de los videojuegos. Anteriormente, su casa desarrolladora era Taito, pero en las recientes incursiones vemos cómo Square-Enix ha tomado ese papel, pero respetando el *gameplay* y estilo conceptual que ha hecho que **Bust-a-Move** haya perdurado todos estos años.

Aún no sabemos si este título estará dentro de los primeros en salir junto con la consola, pero no dudamos de que así sea, pues todo lo que hemos visto ya se nota sumamente avanzado. Los puntos fuertes son los distintos modos de juego, así como el amigable *gameplay* que te da oportunidad de realizar excelentes jugadas deslumbrantes, sin que importe tu nivel de jugador. Los visuales en 3D lucen bien, pero digamos que no es algo que influya notablemente, pues aquí, como dijimos, el *gameplay* es lo que domina.



¿PUEDES RESOLVER ESTE ROMPECABEZAS?

Usando solamente 3 vigas y 1 túnel de escape, ¿podrías crear una trayectoria segura para que los Mini Marios marchen hacia la puerta de escape? Arma vigas entre los espacios y los túneles de escape en uno de los dos espacios designados. Una vez que los Mini Marios empiezan a marchar no se detendrán - así que planea cuidadosamente y cuidado que te atrapa el Kong.

x3

Puedes utilizar vigas para llenar vacíos - simplemente conecta una viga entre dos remaches y colócalos diagonalmente.

x1

Los Túneles de escape transportan a tus Mini Marios a otros túneles de escape en ese nivel.

MIRA EL ROMPECABEZAS Y BUSCA LA SOLUCIÓN EN MARIOVSDK.NINTENDO.COM

© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.

MARIO VS DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!

¡Ponte Creativo!

Guía a los Mini Marios a través de una serie de rompecabezas utilizando objetos como vigas, resortes, túneles y especialmente tu ingenio.

NINTENDO DS.

Una gran aventura que te llevará a cruzar la línea del tiempo.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia de fantasía, lenguaje, uso de alcohol.
© 2011 Atlus

RADIANT HISTORIA

La compañía Atlus vuelve a dar noticias con el lanzamiento en América de **Radiant Historia**, un título con temática RPG que llega con mucha fuerza para la consola portátil de Nintendo. La trama se centra en un grupo de jóvenes héroes cuyas aventuras los llevarán por diferentes retos de magnitudes impresionantes. Además, estamos ante un desarrollo que será memorable para los fans de los RPG clásicos, pues presenta un sinfín de elementos que dan paso a una gran aventura tanto en *gameplay* como en efectos visuales y auditivos.

Un nuevo RPG para el Nintendo DS

Radiant Historia combina un sistema único de batalla basado en posiciones con el arte del juego, que fue hecho a mano y se acompaña de grandes momentos musicales que darán la pauta para acompañar los puntos más importantes del juego. El *soundtrack* se presume como uno de los más creativos de los últimos tiempos, por lo que no dudamos de que rápidamente gane su grupo de fans en esta amplia comunidad de Club Nintendo. ¿Quieres conocer más al respecto? ¡No se diga más, échale un ojo al siguiente *review*!

No cabe duda de que los juegos de este género están tomando fuerza en nuestro continente, esperemos que cada vez traigan más.

¿Sabías que...?

1.- La música de **Radiant Historia** fue compuesta por Yoko Shinomura, quien trabajó en títulos como **Legend of Mana**, **Super Mario RPG** y la aclamada serie **Kingdom Hearts**.

2.- El juego inicia con una trama definida, pero gracias a la habilidad de viajar en el tiempo puedes cruzar a una historia alterna, que dará como resultado el camino entre la salvación y la condena definitiva.

3.- Si te agrada este tipo de juegos, podemos recomendarte ampliamente también **Shin Megami Taisen: Strange Journey**, **Contact**, **Summon Night: Swordcraft Story** o **Deep Labyrinth**, cada uno con características propias que seguramente disfrutarás.

JUGADORES 1

Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY ★★½ | GRÁFICOS ★★½ | SONIDO ★★½ | DIFICULTAD ★★½ | HISTORIA ★

RANKING CN 7.0

¿Qué es **Radiant Historia**?

El diseño del juego crea un ambiente que te transporta directo a la época dorada de los buenos RPG; es decir, cuando en las consolas de 16 bits no era tan fundamental el derroche visual, sino que la historia y música jugaban un papel importante. Claro, con esto no nos referimos a que sufre del lado gráfico (escenarios, personajes, mundos), sino que los recrearon pensando en dar el aspecto retro, como lo hiciera Capcom con el lanzamiento para WiiWare de **Megaman 9** y **10**.

Desde que inicias las misiones entras a escenarios muy bien recreados, que hacen gala de texturas y tecnologías sin perder el toque clásico.

¿Qué pasaría si pudieras corregir eventos del pasado?

Han transcurrido más de 50 años desde el conflicto entre Alistel (al este del continente) y el reino de Granorg (ubicado al oeste). En ese tiempo, un espía de Alistel que transportaba información confidencial sobre la armada de Granorg fue atrapado por las líneas enemigas. Así, en el centro de una guerra interminable por el dominio mundial entre las dos superpotencias, el agente de inteligencia especial **Stocke** es asignado como escolta (del espía) para una misión rutinaria que termina siendo todo un desastre. Sin embargo, usando un libro misterioso, llamado **White Chronicle**, **Stocke** descubre una forma para viajar a la intersección del tiempo mismo: Historia. Con tal poder en sus manos, él debe viajar hacia el pasado y futuro a través de eventos clave y una línea de historia completamente alterna al curso catastrófico y fatídico que pudiera tener el mundo. La vida de sus compañeros, el destino de las naciones y la resolución de un desastre pendiente, que ahora amenaza a la Tierra, dependerán de la habilidad de **Stocke** para trazar la verdadera y única historia.

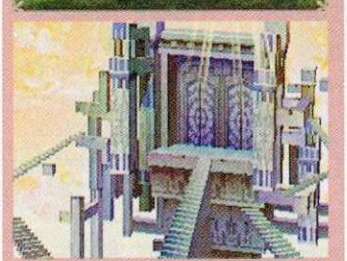
Los guerreros

Tu aventura se complementará con la ayuda de varios guerreros que lucharán a tu lado.

¿Cómo se juega?

El punto central de **Radiant Historia** es resolver los problemas del reino a través de los viajes temporales mediante el **White Chronicle**, que te permite interactuar entre dos líneas de tiempo paralelas. Por lo anterior, puedes estar más atento, o ver mejores formas de solucionar diversas situaciones con una experiencia previa que hayas tenido en alguno de los universos, ajustando detalles del pasado para modificar las posibilidades del futuro. Es decir, tienes la ventaja de saber lo que puede pasar si actúas de una forma específica o bajo algún criterio determinado. Pero ten mucho cuidado con los cambios que hagas, pues puedes desencadenar más problemas de los que tenías originalmente. Para que te des una idea, es como en la cinta **El efecto mariposa**, donde el protagonista viaja al pasado a través de fotografías o videos, para modificar su posible futuro. En sí, es una primicia bastante atractiva que se complementa con la calidad de acción y las múltiples misiones que afrontarás durante los viajes y aventuras.

En Japón, esta historia fue todo un éxito debido a la gran calidad de historia y la manera como se desarrolla.



La misión de **Stocke** no recibe autorización por parte de las fuerzas militares de **Alistel**. Sólo **Raynie** y **Marco**, dos antiguos mercenarios, son asignados para trabajar con él en la misión, la cual se compromete casi de forma inmediata. **Stocke** es conducido directamente a una trampa de **Granorg**, cae en su jugada al cometer un error y encaminarse directamente hacia la zona comprometida, lo que marca un futuro trágico para él y para el resto de sus compañeros.

En conclusión

En general, la gente de Atlus pretendió ofrecernos un título que nos remontara a las sensación clásica de los juegos de antaño; claro, dándole retoques para aprovechar el potencial de la consola y generar mejores y más detallados diseños y animaciones para los personajes.

A diferencia de otros títulos RPG, como **Final Fantasy**, por ejemplo (donde los enemigos no se ven en pantalla pero puedes ser atacado sorpresivamente), en **Radiant Historia** sí los podrás ver rondando por la pantalla, y si haces contacto con ellos, dará inicio una feroz batalla; se te muestra una serie de comandos del lado izquierdo que serán la base del combate. Por supuesto, tienes opción de generar combos especiales que serán devastadores para aquel que se cruce en tu camino. Además, tus habilidades extra te darán la ventaja de manipular la posición de tus enemigos en el escenario, para que armes mejor tu estrategia.

Tal vez no tenga el renombre tan comercial como ocurre con otras franquicias que llevan años en el mercado, pero damos crédito a Atlus por buscar siempre la creación de diversidad de juegos en múltiples categorías. Así que aunque no sea del todo nuevo el concepto del juego, nos brinda una grata opción para disfrutar de un buen RPG en Nintendo DS. **Radiant Historia** está disponible desde el 22 de febrero; por lo tanto, si tienes oportunidad, no dudes en comprarlo.

RANKINGS

Master:

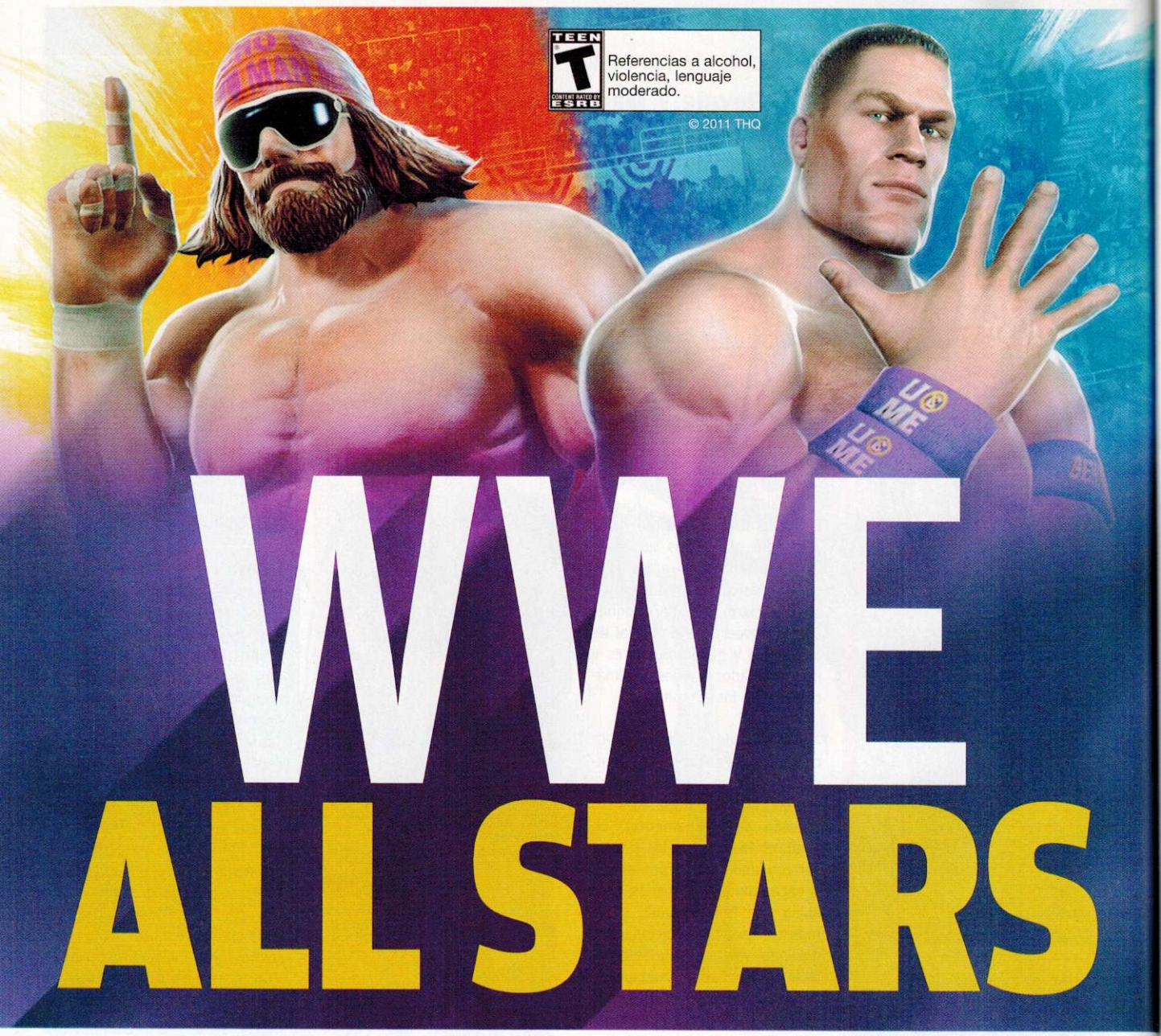
Atlus lleva varios años logrando buenos títulos para Nintendo DS, y **Radiant Historia** lo confirma. Es un RPG al estilo tradicional, que nos lleva a vivir una aventura con varios giros interesantes y personajes con propósitos distintos para unirse a nuestro equipo. Técnicamente es muy bueno, con gráficos coloridos y texturas definidas, que ayudan a complementar la experiencia de juego, que si bien no es ninguna novedad, se ha aplicado de buena forma consiguiendo que las batallas sean dinámicas y muy divertidas. Considero que ya están listos para dar el salto a la consola casera, es decir, a Wii, pues tienen el potencial para regalarnos obras de gran calidad. Ojalá así ocurra.

Crow:

Es interesante que existan dos líneas de tiempo y que a través del conocimiento de los hechos ocurridos en una puedas regresar y modificar las acciones para que la segunda no tenga el mismo desenlace. Tal vez no se trate de un concepto nuevo ni mucho menos original, pero me agradó cómo lo adaptaron para la situación de guerra con los reinos ficticios del juego. Gráficamente, me recordó los juegos de SNES pero, por supuesto, con detalles que hacen notar el avance tecnológico; concretamente, en las texturas de los personajes, que lucen con buena definición. Pero lo mejor de todo es la calidad en audio.

Panteón:

Para ser sincero, Atlus nunca ha sido una de mis compañías favoritas, pues se avientan un 10 por varios sietes o seises; no obstante, debido a que hay títulos que bien valen la pena, decidí darle una checada a **Radiant Historia** y no me decepcionó, pues es un buen RPG que nos presenta elementos tanto tradicionales, como innovadores. Por otra parte, me agrada que haya más títulos de este género que no lleven el título de las dos "efes", pues ya es hora de dejar descansar a esa franquicia y probar algo en verdad nuevo. Claro que si lo tuyo no son los RPG, entonces mejor adquiere cualquier otra opción, o de lo contrario, te aburrirás bastante.



WWE ALL STARS

¿Todo tiempo pasado fue mejor? Elige una de las más grandes leyendas de la WWE y ¡demuéstralo luchando!

Lo más interesante de este juego son los remates que puedes hacer después de un lance o una combinación de golpes.

En el encordado se escriben muchas historias, algunas de éxito, y otras de fracasos. Pero a fin de cuentas son las que van dando vida a la lucha libre, deporte que desde hace años tiene un lugar importante en todo el mundo. Por lo anterior, THQ ha decidido lanzar **WWE All Stars** para Wii, un título que rompe con todo lo que habíamos visto últimamente en el género. Es una pieza de colección que va a dar mucho de que hablar; tiene un estilo único que te hará vivir la emoción como nunca antes.

Ajustando el estilo

Muchas veces las buenas ideas se pierden cuando se da una importancia mayor a elementos que no deberían tenerla, como por ejemplo los gráficos. ¿Cuántas veces no hemos visto juegos de lucha libre impecables en aspecto visual pero pésimos en jugabilidad? Y esto no es algo reciente, podríamos remontarnos a los años del SNES para encontrar varios títulos con esas características. Pero, bueno, por fortuna THQ se ha dado cuenta del problema y con **WWE All Stars** ha pretendido realizar un giro que ya era necesario.

En **WWE All Stars**, por principio de cuentas, tenemos a los luchadores más famosos de dos épocas distintas, lo que nos permitirá hacer realidad nuestro sueño de aficionados: enfrentar a gladiadores como **André**, **The Giant**, contra **John Cena**, o a **Triple H** contra **The Rock**. Con lo anterior, las nuevas generaciones podrán conocer el porqué de la fama de ciertos luchadores, al mismo tiempo que los veteranos disfrutarán con sus héroes de la infancia que, a diferencia de sus apariciones en consolas antiguas, ahora lucen y se controlan de maravilla, como jamás lo imaginaste.

Hulk Hogan, una de las estrellas más importantes de la lucha libre estadounidense, no sólo brilló sobre el cuadrilátero, sino también en la pantalla grande; apareció en varias películas, como **Rocky III**, **Gremlins 2** y **Muppets from Space**. Sin duda, fue una celebridad que marcó época.

No sientas piedad por tus adversarios. En el momento en que los tengas a tus pies, termina con ellos antes de que puedan recuperarse.

Algunos peleadores legendarios.

André, The Giant
Macho Man
Bret Hart
Ricky Steamboat
The Rock
Hulk Hogan
Ultimate Warrior

Estrellas vigentes:

John Cena
Triple H
Rey Misterio
John Morrison
Big Show
Kofi Kingston
Randy Orton

Olvídate de las reglas, sólo diviértete

En los juegos de lucha libre, por lo regular, tienes que pasar varios minutos probando botones y combinaciones para estar listo y no ser sorprendido en los combates, lo cual en ocasiones termina por alejar a los jugadores menos experimentados o que sólo buscan un rato de diversión sin complicarse la vida. Pues bien, eso no es precisamente el caso de **WWE All Stars**, aspecto que lo vuelve tan especial.

Los combates son dinámicos, basta con que aprietes un par de botones para comenzar la fiesta. Lo mejor de todo es que los luchadores son muy rápidos, no verás esas animaciones que parecen en cámara lenta al correr para dar un golpe de antebrazo. Todo es muy fluido, tanto que al conectar un ataque o lanzar a tu rival contra las cuerdas puedes rematarlo ya sea con un par de puñetazos más o con otro agarre que termine con su voluntad y le deje claro quién será el ganador del duelo.

Con lo anterior no estamos diciendo que sea un juego simple, para nada, porque no lo es, resulta accesible y responsivo para los jugadores menores. Pero si buscas profundidad, llaves y contrallaves, claro que las vas a encontrar, justo como pasa en la vida real. Esto permite que cada encuentro no sea sólo una pelea física, sino también una lucha de estrategia en la que ganará quien logre confundir y anticiparse a los problemas.

JUGADORES 1-4

Compañía: **THQ** / Desarrollador: **THQ San Diego** / Categoría: **Lucha**

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	MULTIPLAYER	RANKING CN
★★	★★	★★½	★★½	★★½	8.5

Para que nos concentremos en la batalla y no nos presionemos, se eliminaron reglas, como la de romper castigos cuando haya cuerdas de por medio y el reloj de los 20 segundos, que comienza a sonar cada que salimos del *ring*.

Elige bien el camino que seguirás

Como ya es costumbre, cada peleador será único, con su propio *set* de movimientos. Pero aun así, se van a dividir en grandes grupos: los acróbatas, hombres grandes y agarradores. Obviamente, cada uno tiene sus ventajas, y resulta esencial que las conozcas a fondo, no sólo para dominar al personaje, sino también para que siempre sepas los puntos débiles de tus adversarios.

Contrario a otros juegos de THQ, el realismo de los luchadores no se nota tanto como antes, ya que se optó por una apariencia más colorida, como si se tratara de un cómic, lo que consideramos que quedó perfecto; es un 'lavado' que se agradece. Pasando a los efectos de sonido y voces, son muy buenos, avivan los encuentros y dan ese toque tan especial que te hará recordar los lances y las burlas de cada *round*.

Conviértete en una leyenda

Si los juegos de lucha libre no te gustaban por su exagerada lentitud, estamos seguros de que amarás **WWE All Stars**. El control es excelente, permite combos desde el primer contacto, incluso hay momentos en los que olvidas que estás en un *ring* y comienzas a pensar como si estuvieras jugando **Street Fighter**. No dudamos en recomendarlo, en mucho tiempo no había aparecido un juego de este género que valiera tanto la pena, pero sobre todo que nos recordara lo divertido que puede ser un videojuego.

En la actualidad, al igual que Hogan en su tiempo, existen luchadores que por su carisma han participado en cintas taquilleras, como es el caso de **John Cena**, a quien hemos visto en **The Marine**, **12 Rounds** y **True Jackson**.

RANKINGS

Master:

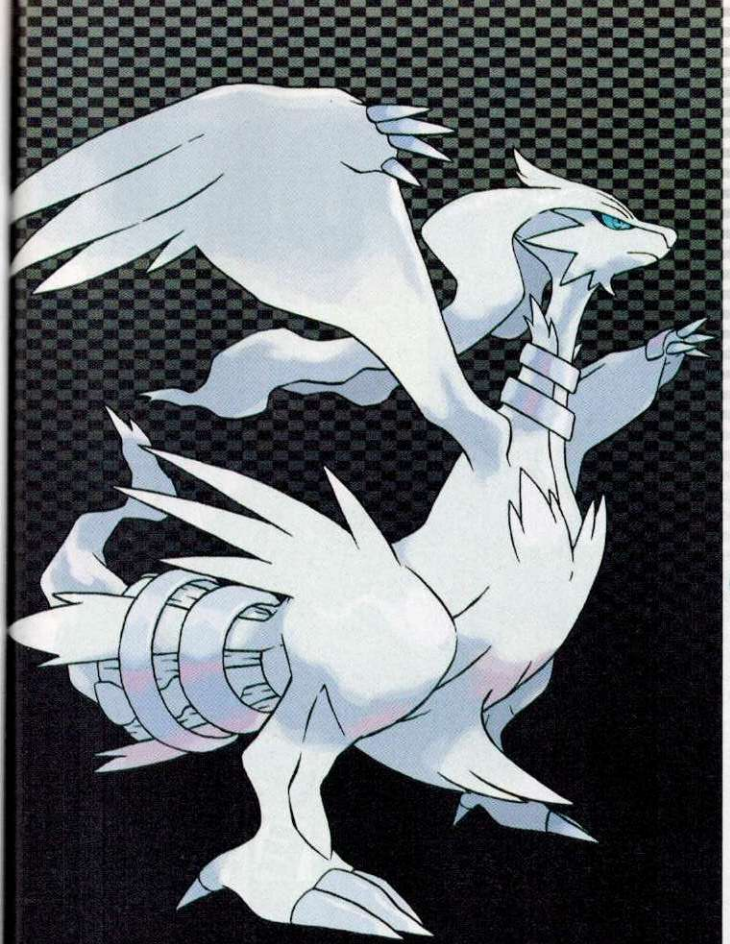
Vaya sorpresa que resultó este juego, del cual honestamente no esperaba demasiado. El concepto de enfrentar a luchadores actuales contra viejas glorias es simplemente genial, una idea sencilla que a nadie se le había ocurrido antes. Por otro lado, pasando a la movilidad, me encantó el hecho de que continúen las cadenas de golpes luego de un rebote en las cuerdas o en la tarima, ya que te obliga a estar atento al escenario, para aprovecharlo al máximo. Este es uno de esos juegos que disfrutarás sin que importe si conoces o no a los protagonistas, lo único relevante es divertirse. Realmente lo recomiendo, vale mucho la pena, sobre todo para los fines de semana con los amigos.

Crow:

Si te late la lucha libre, pero no quieres involucrarte en ondas formales, como suele ocurrir en los casos de **SmackDown vs. Raw**, aquí te tenemos una buena opción: **WWE All Stars**. Es un título dedicado a todos los que quieran aplicar llaves, candados y movimientos finales especiales, pero en un formato más Arcade. Otro punto importante es que no tendrás problemas generacionales, es decir, luchadores ahora retirados podrán competir con los actuales en un duelo sensacionalmente divertido. Lo que seguramente habían esperado durante años varios de ustedes, ahora ya es toda una realidad que puede gozarse en Wii.

Panteón:

¡Por fin! ¡El momento de volver a elegir en un juego de peleas a mi favorito, el Ultimate Warrior, ha llegado! Por lo general, no me pierdo ningún juego de lucha libre, pero siempre me he quedado con las ganas de someter a varios de los personajes clásicos a una contienda contra los actuales. Por fin es una realidad gracias a la magia de los videojuegos; así que, simplemente, no te lo puedes perder. Y si te preocupa la jugabilidad, no debes temer porque se trata de THQ, que es garantía de calidad en "luchitas". Estoy seguro de que este juego gustará especialmente a los fans de este tipo de juegos, que son veteranos del control como yo, ¡así que denle un buen vistazo!



Pokémon
BLACK
VERSION

Pokémon
WHITE
VERSION

¡Un nuevo mundo con más de 150 Pokémon!
Disponible el 6 de marzo de 2011

nintendo Wi-Fi connection

The Pokémon Company Nintendo

NINTENDO DS™

Cada juego se vende por separado.
© 2011 Pokémon. © 1995-2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2011 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

Plants vs. Zom

Lo hemos dicho en diversas ocasiones, el secreto para que un juego se convierta en éxito, o incluso en un fenómeno, radica en su *gameplay*. Si es malo, aunque tenga la mejor historia del mundo, terminará en un cajón; en cambio, si es atractivo, pueden pasar años y lo seguiremos disfrutando. Incluso puede volverse punto de referencia, como es el caso de **Plants vs. Zombies** para Nintendo DS, de PopCap Games. Bastan unos minutos para que se vuelva uno de tus favoritos.

Cada planta tiene un valor diferente. Cuando la siembras, debes esperar un lapso de tiempo para agregar otra del mismo tipo. Toma esto en cuenta para el momento en que realices tus jugadas.

Te sugerimos que coloques las plantas de sol en la penúltima línea, así siempre podrás defenderlas.

El peligro se acerca, prepara tus... ¡plantas!

Por el nombre del juego podrías pensar que es un título de pelea al estilo **Tatsunoko vs. Capcom**, pero no es así. Se trata de una obra de estrategia bastante especial. En la historia, un grupo de zombis ha invadido la ciudad en busca de su alimento preferido por excelencia, o sea, cerebros humanos. Como es un vecindario apacible, sus habitantes no tienen forma de defenderse más que meterse a sus casas y cruzar los dedos para que no entren los monstruos. De la nada, las plantas de tus jardines se convierten en un verdadero ejército que los protegerá del peligro. El campo de batalla, como ya mencionamos, será tu jardín, el cual se va a dividir en pequeños cuadros, parecido a un tablero de ajedrez, en los cuales podrás colocar distintos tipos de plantas para impedir que los zombis entren a las casas. Para que puedas sembrar necesitas de pequeños rayos de sol, que es posible obtener de dos formas: directamente del astro rey, o bien, de pequeñas plantas especiales que, desde ahora te avisamos, serán esenciales que tengas en tu arsenal si no quieres meterte en problemas.

JUGADORES 1-2

Compañía: **PopCap Games** / Desarrollador: **PopCap Games** / Categoría: **Estrategia**

GAMEPLAY ★★½ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★ DIFICULTAD ★★½ REPLAY VALUE ★★

RANKING EN◇ 7.5

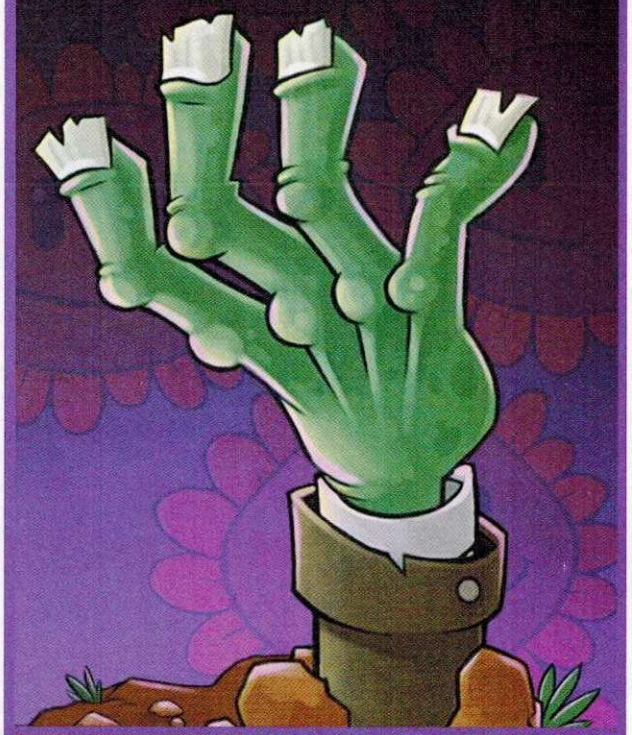
bies

Sé un jardinero ejemplar

Las plantas no se mueven de su lugar jamás (a menos que las quites con ayuda de la pala), por lo que algunas atacan a distancia. De éstas es recomendable tener al menos dos filas, para evitar que se acerquen demasiado a la casa. Pero también existen otras que atacan cuando tienen al zombi frente a ellas, ya sea que lo devoren o lo aplasten. Te sugerimos no colocar este tipo de plantas hasta que ya veas perdida la esperanza. Digamos que son para casos de emergencia, pues una vez que actúan no lo volverán a hacer hasta después de un rato, lo que es un problema si tienes tres o cuatro enemigos en la misma línea.

Al inicio, todos los jardines que debes defender son muy similares, pasto y nada más, pero al avanzar te encontrarás diversos obstáculos, como piscinas, piedras, hongos, tumbas. Con decirte que incluso los niveles más avanzados ocurren en el tejado de las propiedades, donde el reto aumenta al tener que colocar primero una maceta para sembrar la planta. Resulta difícil aburrirse debido a todas las variantes que puede tomar la aventura, pero si deseas un poco más de variedad, tendrás minijuegos muy entretenidos, que alargan una eternidad la vida del título.

Cuando un zombi llega junto a una planta, comienza a comerla; si no es derrotado, termina y sigue avanzando. Mientras más tiempo pasen comiendo, más daño pueden recibir. Para esto tienes unas naves gigantes que los detendrán bastante tiempo.



Existen algunas plantas, como las cerezas, que te ayudarán cuando los zombis se amontonen.

¿Sabías que...?

1.- Existen diferentes tipos de zombis en el juego. Uno de los que más destacaba en las primeras versiones de esta obra era el que vestía y bailaba como Michael Jackson... tuvo que ser retirado por problemas legales.

2.- La versión de Nintendo DS recibirá por primera vez un modo *versus* en el que un jugador podrá tomar el papel de los zombis e intentar terminar con las plantas de una vez por todas.

3.- De entre los nuevos modos que se agregaron para la plataforma de Nintendo tenemos una competencia de Home Run y otra en la que las plantas viajan en una nave voladora para combatir a los enemigos finales.

No dejes que tu cerebro se sirva con ensalada

Plants vs. Zombies es un juego excelente, el salto que ha dado de las computadoras al Nintendo DS le ha permitido ganar en lo que a *gameplay* se refiere. Además, permite a la compañía dar a conocer su producto a un público mucho más amplio, como lo es el de los fanáticos de Nintendo. Te lo recomendamos ampliamente, sabemos que el nombre no hace mucho ruido, pero es simplemente perfecto. Es un título con el que, sin exagerar, puedes pasar meses enteros jugándolo y siempre encontrarás un nuevo reto a superar.

RANKINGS

Master:

Jugar **Plants vs. Zombies** es una gran experiencia. La pantalla táctil del Nintendo DS es perfecta para que los niveles se desarrollen a buen ritmo. Puedes pasar horas jugando y probar diferentes estrategias, sin mencionar los nuevos retos que se han agregado para esta plataforma, como la modalidad *versus*, que es realmente buena. Definitivamente, tienes que conocerlo. Esperamos que PopCap Games continúe creando este tipo de conceptos, que aunque sencillos, ofrecen una diversión eterna. Así que ya sabes, en este momento que dudas en qué invertir tu dinero, esta es una gran opción que podrás jugar en cualquier momento y que te va a dejar sorprendido.

Crow:

Jugué la versión para móviles y me entretuvo por un gran rato, y ahora con la edición para Nintendo DS es un hecho que volveré a jugarlo para aprovechar las nuevas funciones y retos. Además, será fantástico jugarlo en modo competitivo, para enfrentar a tus amigos. El juego en sí es muy simple, se trata de poner plantas en forma estratégica para evitar que los zombis lleguen a la entrada de tu casa. Conforme vayas avanzando, ganarás nuevas plantas y objetos que te ayudarán a cumplir tu misión, pero también te enfrentarás a zombis de mayor poder. Por último, me hubiera encantado que se tratara de una descarga virtual, en lugar de que se vendiera como juego físico.

Panteón:

El lado bueno y objetivo de tener este juego para el NDS es que se trata de un título adictivo que vale la pena tener porque es muy divertido y te mantiene ocupado durante horas y horas. El malo es que, fuera de hacer dinero, no veo por qué lanzar un videojuego de manera tradicional, en cajita y todo, que te costará relativamente caro, siendo que pudo quedar excelente y accesible como una descarga para DSiWare o WiiWare. Si no lo tienes en tu teléfono, cómpralo; de otra manera, no lo recomiendo, pues sigo pensando que hubiera sido mucho más honesto haberlo puesto como descarga y no a la venta en aparadores. Bueno, sé que no se puede tener todo en la vida...

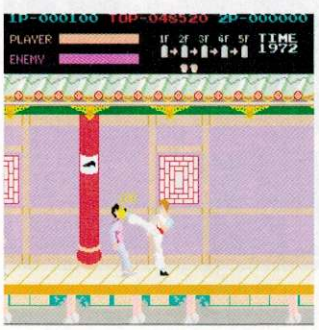
Beat 'em ups!

Un género sólo para los más fuertes

Hay muchos tipos de juegos: de deportes, carreras, *puzzles*, RPG, acción, etcétera. Pero, sin lugar a dudas, un género de los que más recordamos y disfrutamos los veteranos del control es el de los *Beat 'em ups!*, llamados coloquialmente como "uno contra diez mil". Esta clase de juegos se distinguen por presentar peleas callejeras entre el -o los- protagonistas y un gran número de oponentes menos fuertes, lo que marca la diferencia entre este tipo de enfrentamientos y los de peleas, en donde es de uno contra uno. En esta ocasión vamos a profundizar un poco más en esa clase de combate para que ampliemos más nuestra cultura de videojuegos.

¿Tienes las agallas?

Por lo regular, esta clase de juegos se llevan a cabo en escenarios urbanos, donde los enemigos son organizaciones de mafiosos o maleantes a quienes hay que derrotar para salvar al mundo, o bien, la trama más común es la de obtener venganza. No obstante, este género también ha probado que es perfecto para el tipo de historia épica, con o sin fantasía, pues series como **The Lord of the Rings** o **Dungeons & Dragons** han tenido excelentes entregas en este tipo de juegos más que en otros. Los primeros *Beat 'em ups!* tenían una perspectiva en 2D, como el conocido **Kung Fu Master**, pero los más tradicionales y conocidos eran en 2D con un efecto de 3D simulado, muy al estilo del popular **Double Dragon**. En tiempos recientes, títulos como **Fighting Force** tenían mundos en 3D en tiempo real, pues estaban hechos a partir de polígonos y no con *sprites*, como se estilaba antes.



Este tipo de juegos son muy buenos, especialmente porque son cooperativos.

Simples pero efectivos

Una de las características más notables de estos juegos es que su *gameplay* es relativamente simple, pues normalmente sólo tienen uno o dos botones de ataque y uno para saltar, con los cuales realizas combinaciones para distintos movimientos. Otro elemento que los hizo muy recomendables y notables fue que la mayoría -especialmente en su época de oro- eran cooperativos, para dos o más jugadores simultáneos que hacían equipo contra todos los enemigos. Por lo regular, son títulos de acción en donde hay que eliminar oponentes avanzando hasta el final de la escena, donde un subjefe o enemigo más fuerte espera. Ciertos *Beat 'em ups!* ofrecen pelea a puño limpio, mientras que en otros se pueden utilizar armas, elementos del escenario, e incluso poderes para acabar con tus enemigos.

Algo que debemos hacer notar es que los ***Beat 'em ups!*** están estrechamente vinculados con los juegos de pelea (técnicamente, sería el mismo género pero con *gameplay* distinto) debido a que en ambos se debe pelear de manera directa contra un oponente para progresar, aunque obviamente el número de participantes en dichos encuentros es lo que hace la distinción principal. También decimos que están "emparentados" porque comparten muchos elementos y características, como los ataques, movimientos especiales, poderes, personajes e inclusive historias.

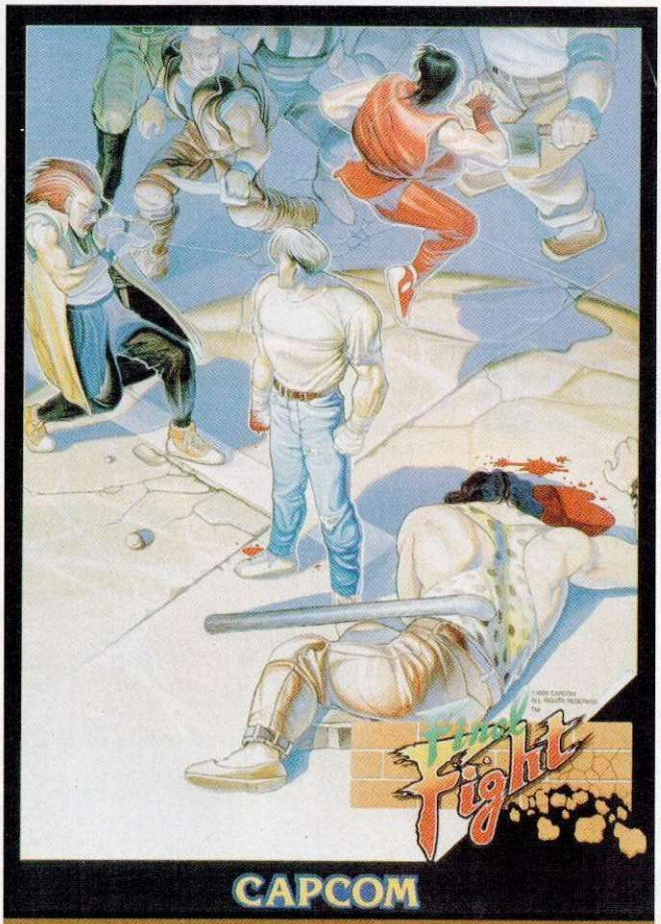
Bad Dudes fue un hitazo. Sigue siendo ampliamente divertido.

Bad Dudes vs. Dragon Ninja

Otro gran clásico que no podíamos dejar de ver en las farmacias en los años 80. Con vista de lado y armas para combatir, los dos aguerridos protagonistas tenían que rescatar al presidente de EUA. En este juego, de la difunta compañía Data East, se podían ejecutar muchos movimientos combinando los ataques de los peleadores; dato curioso, aparecía como subjefe el ícono de la compañía, **Jinborov Karnovski**, mejor conocido como **Karnov**. La versión de Arcadia fue buenísima, pero lamentablemente mal adaptada al NES.

De acuerdo con tu estilo

En sus inicios no podías elegir personaje, pues se trataba de una persona (por lo regular un 'vigilante'), quien debía acabar con los criminales. Posteriormente, se tenía la opción de jugar dobles con alguien, se podía elegir a un personaje que se distinguía solamente por el color, pero pronto se implementaron múltiples peleadores a escoger, cada uno con habilidades y debilidades específicas, tal como en los juegos de peleas. Algunos tienen movimientos rápidos y pueden ejecutar combos complejos; otros, basan su poder en la fuerza bruta, con limitantes de velocidad. Por lo regular este tipo de protagonistas son los que tienen mayor variedad de agarres.



© Capcom

Final Fight

Capcom no podía quedarse atrás, por lo cual también nos ofreció otra gran serie clásica que estuvo relacionada con su franquicia de peleas más reconocida: **Street Fighter**. **Final Fight** fue un éxito instantáneo que conservaba muchos de los elementos básicos de los *Beat 'em ups!* Posteriormente, incorporaron otras características, que también fueron adaptadas a la serie de peleas, uniendo ambas historias para crear un "universo" muy completo.

Final Fight es uno de los más populares exponentes del género.

Ya sea en Arcadia o en versión casera, los *Beat 'em ups!* son divertidos y muy recomendables.

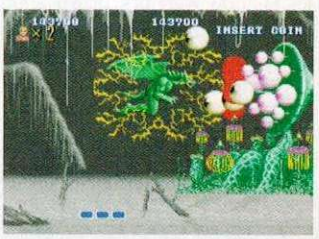
Beat 'em ups! que han hecho historia

Aquí tenemos algunos ejemplos de varios títulos de este género. Algunos fueron muy famosos en la época cuando las Arcadias eran más concurridas, otros llegaron a las consolas caseras tanto en adaptaciones como en juegos originales. Obviamente, no podemos incluir todos los que quisiéramos, pero hablaremos de algunos de los más representativos, para que te des una idea de todas las variantes que ofrecieron y cómo evolucionó el género.

Kung Fu Master

Conocido en Japón como **Spartan X**, fue uno de los primeros títulos que mostró las características comunes del género. Estuvo basado en una película que protagoniza Jackie Chan y contiene algunos elementos de la cinta **Game of Death**, del inolvidable Bruce Lee. En este clásico debías avanzar por cada uno de los pisos de una pagoda para rescatar a tu novia, quien fue secuestrada por unos maleantes. Los movimientos eran muy básicos, pero fue increíblemente divertido y desafiante. Se trasladó al NES en una genial adaptación.

Altered Beast



Otro gran clásico de las Arcadias y de las farmacias. **Altered Beast** podía jugarse de manera cooperativa en escenarios 2D. Su temática era mitológica, enfrentabas todo tipo de enemigos épicos, como muertos vivientes, ogros, magos y gárgolas. Este título es recordado porque al conseguir unas esferas de poder, los héroes incrementaban su masa corporal con músculos que harían palidecer hasta al mismísimo Schwarzenegger. Una tercera esfera activaba una metamorfosis que convertía a los protagonistas en bestias antropomórficas con poderes capaces de detener a los malvados magos enemigos de cada nivel. ¡Descárgalo para la Consola Virtual!

Fighting Force

Este tipo de juegos son geniales, no importa si se presentan en 2D o 3D.

Aunque no tuvo mucho éxito en general, los fans nostálgicos de los *Beat 'em ups!* quedamos complacidos con esta opción que retomó las características básicas del género, pero en mundos 3D. Tuvo muchos puntos a favor, como la selección de personajes diferentes, armas y demás elementos destructibles en el escenario. Pero, indudablemente, resultó poco atractivo para quienes estaban demasiado acostumbrados a sólo recolectar piezas de rompecabezas o monedas. Por esta razón no tuvo el auge que se esperaba.

Viewtiful Joe

Así es, no se trata de un juego de acción, sino de un buen *Beat 'em ups!* que presentó muchas innovaciones, como los gráficos *cell shaded* y el *gameplay* tan notorio en donde podías acelerar o alentar la acción para fines desafiantes. Lo curioso es que a pesar de que era un título para una generación más reciente de consolas, tuvo perspectiva en 2D. Pese a ser tan novedoso, hubo opiniones mixtas sobre el juego, pues hubo quienes lo aplaudieron, mientras que otros lo encontraron demasiado enervante.

Battletoads es uno de los mejores exponentes del género.

Battletoads

Uno de los más famosos *Beat 'em ups!* del NES, también notable porque era uno de los mejores y más difíciles juegos del sistema, fue el espectacular **Battletoads**. Los sapos antropomórficos de este juego no sólo rescataron muchos de los elementos tradicionales de su género, sino que además implementaron vehículos en escenas específicas para dar más variedad a la aventura. Fue tanto su éxito que hicieron equipo con otros héroes representativos de los *Beat 'em ups!*: los hermanos **Lee,** de la tambi'en popular serie, **Double Dragon**.

Double Dragon

Technos Japan fue una de las compañías que más aprovecharon y apoyaron los *Beat 'em ups!* en la década de 1980 (su época de oro) con muchísimos juegos y series geniales, entre las que destacó una de las más reconocidas franquicias: **Double Dragon.** Los hermanos vigilantes debían pelear contra una horda de criminales para rescatar a la novia de **Billy**, **Marian**. En la segunda entrega, **Marian** fue eliminada por los Shadow Warriors, provocando la ira de **Billy** y **Jimmy**, quienes no tardaron en buscar venganza. Esta serie fue tan famosa que tuvo varias secuelas y adaptaciones, incluso fue llevada al cine y a la televisión (aunque no con mucho éxito).

Golden Axe

Otro título importante de las Arcadias. **Golden Axe** fue un *beat 'em up!* épico, en donde tres héroes tenían que detener a un tiránico enemigo que usurpó el trono de los reyes legítimos. Éste es un ejemplo de cómo también las espadas y hachas funcionaban perfectamente en los juegos del género. Adicionalmente, los héroes podían subir a dragones y colectar contenedores de magia para realizar poderes e invocaciones para acabar con los enemigos en pantalla.

Kunio-kun

Otra de las series de Technos Japan que tuvo muchas entregas y que innovó en el género de los *Beat 'em ups!* con cada versión. Fue muy famosa en Japón, aunque muchos de sus títulos fueron americanizados y, por ende, no se conocieron en nuestro continente con sus personajes e historias originales. La serie sigue las aventuras de **Kunio**, un estudiante con un gran orgullo de pertenecer a su escuela, la cual defiende contra todo y todos.

Conviértete en un vigilante

Los *Beat 'em ups!* son un tipo de juegos que no pasan de moda, aunque a veces no notamos que se trata de uno debido a los grandes avances tecnológicos, o bien, a las innovaciones que ha habido en el *gameplay*. Muchos de los ejemplos que aquí mencionamos están disponibles en la Consola Virtual, así que te invitamos a que los conozcas, ¡descárgalos! Recuerda que si deseas que hablemos de algún tema en especial, puedes escribirnos a las direcciones de nuestra revista. ¡A jugar!

MARIO VS. DONKEY KONG™ MINI-LAND MAYHEM!

¡Guía a los Mini Marios a su destino!

NINTENDO DS™

© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

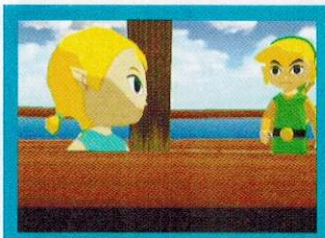
El Nintendo 3DS aparece este mes en el mercado; sin duda, es un paso hacia delante en lo que a evolución de los videojuegos se refiere. Será un lanzamiento como pocos, con una cantidad de juegos asombrosa que podremos ver en los próximos meses, títulos que en verdad lucen fascinantes. Esto me hizo reflexionar sobre si un juego puede considerarse arte. No es la primera vez que lo anterior se plantea; de hecho, ha sido blanco de polémicas, pero en esta ocasión compartiré mi opinión con ustedes, así que pónganse cómodos y comencemos una vez más con Uno con el Control.

Desde la primera vez que tomé un control de videojuego pude sentir que no era un pasatiempo como cualquier otro, realmente se podía sentir magia. Y es justamente lo que pasa ahora.

Aún puedo recordar las críticas alrededor de este juego para Nintendo GameCube. Muchas personas querían a **Link** con el aspecto maduro que habían visto antes pero, como siempre ocurre, el tiempo terminó dándole la razón a Nintendo y al gran Shigeru Miyamoto, habían creado una obra de arte, una auténtica maravilla con la franquicia más querida: **Zelda**.

¿El octavo arte?

Cuando escuchamos la palabra arte, de inmediato pensamos en pinturas, esculturas, incluso en obras de teatro, ya que eso es lo que nos han enseñado desde hace años. Sin embargo, si nos apegamos a que arte como tal es cualquier actividad u objeto que se realiza para comunicar una idea o expresión, tanto el cine como los videojuegos entran sin ningún tipo de problema dentro de esa clasificación. Pero ¿entonces por qué existe discriminación para los videojuegos? Desde mi punto de vista creo que se debe a que la sociedad aún mira a este entretenimiento como si se tratara de un juguete, sin la seriedad que merece, ya que es una industria que ha crecido descomunalmente en los últimos tiempos.



La emotividad es clave en este juego.

Las expresiones en **Link** fueron sensacionales.

Al ir avanzando la tecnología con la que cuenta el ser humano, estaba claro que también cambiaría la manera como se expresan e intercambian ideas, ni todo lo que se pinta en un lienzo es arte ni todo lo que se hace fuera de él no lo es. Para entendernos un poco mejor, daré un ejemplo: el cuadro titulado **El grito**, de Edvard Munch, es una maravilla, una pieza que puede inquietar a la persona más tranquila, pues logra transmitir sensaciones de angustia; cumple con su cometido totalmente.

Ahora, pasemos a los videojuegos. A lo largo de mi vida he disfrutado de varios títulos que sin ningún problema afirmo que son obras de arte. Podría mencionar bastantes ejemplos en este momento, pero trataré de centrarme en los más conocidos. Iniciemos hablando de uno de los capítulos de **Zelda** más emotivos que han existido: **The Wind Waker**, para Nintendo GameCube. En este juego, como todos sabemos, se cambió el estilo artístico, se pasó de gráficos realistas a unos en Cell Shaded donde además el aspecto de los personajes principales fue retocado, volviéndolo no infantil, como muchos afirman, sino más bien mágico. Esto se percibe cuando comienzas la aventura, de inmediato podemos observar en el rostro de los protagonistas si tienen miedo, si están felices o si al igual que nosotros están desconcertados ante los hechos que estamos viviendo. No dudo en afirmar que eso es lo que lo hace tan especial, uno de los mejores juegos de la década.

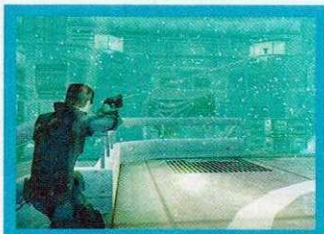
© Nintendo

Las emociones son las que mueven al mundo

Resulta complejo explicar las emociones que vienen a nosotros cuando navegamos sobre lo que una vez fue Hyrule, al ver el mar tan azul, el sol brillando sobre nosotros; todo acompañado de una melodía por demás placentera. Simplemente, podemos estar en el pequeño bote por horas dando vueltas, olvidándonos del mundo. En cambio, cuando se trata de una tormenta, todo se nubla, el mar se vuelve agresivo y pierde esa pacífica tonalidad azul por una gris, que aunque no lo pareciera nos inquieta, estresa y pone tensos. Lo mismo ocurre en otras obras, como **Resident Evil 4**, en los primeros niveles, cuando debemos encerrarnos en una pequeña casa de madera para impedir que los aldeanos entren por nosotros. Es indescriptible el miedo que se vive en ese momento, el terror se apodera de nosotros al escuchar gritos, los golpes de los enemigos que intentan entrar; incluso, hasta nuestros movimientos se vuelven torpes por la tensión. Eso es algo que debemos tomar en cuenta. De igual manera, por ejemplo, en **Silent Hill**, cuando escuchamos un ruido extraño, el miedo no nos deja dar vuelta en el pasillo.

Controlar a **Ada** fue un gran extra del título.

En estos momentos correr no era opción.



La ambientación es de primer nivel.

Sniper Wolf nos robó el corazón...

¿Recuerdan cuando en **Metal Gear** debemos enfrentar a **Sniper Wolf**? Es uno de los momentos más épicos de la historia, ya que a pesar de todo su conocimiento y experiencia es derrotada por **Solid Snake**, y éste debe terminar con su vida en presencia de **Otacon**, quien amaba en silencio a la bella francotiradora. Esta obra de Hideo Kojima es uno de los mejores argumentos que haya visto no sólo en un videojuego, sino incluso supera cientos de películas taquilleras que salen año tras año. Sencillamente, si les gusta este entretenimiento, tienen que conocerlo.

Cuando este juego estuvo en desarrollo, no se sabía muy bien cuál sería su destino final. De hecho, al inicio se tenía contemplado que fuera similar a **Silent Hill**; es decir, en lugar de eliminar zombis, enfrentar fantasmas y demonios. Pero Shinji Mikami decidió dar un giro y comenzar de cero, lo que originó el juego que disfrutamos tanto.

© Capcom

Una visión diferente nos es revelada

Seguramente, se están preguntando por qué recordé esos momentos tan emotivos. Pues bien, porque cada uno de ellos nos transmite sensaciones diferentes, como calma, alegría, miedo y, en algunos casos, tristeza. Es más, ¿quién no ha llegado a llorar por alguna escena en especial de un videojuego? No tiene que ser algo triste, muchas veces simplemente ver pasar los créditos de un final emotivo es suficiente para derramar algunas lágrimas. Justo lo que hace una obra de arte, justo lo que sucede cuando escuchas una buena melodía o admiras una pintura: se estremecen nuestros sentimientos y emociones.

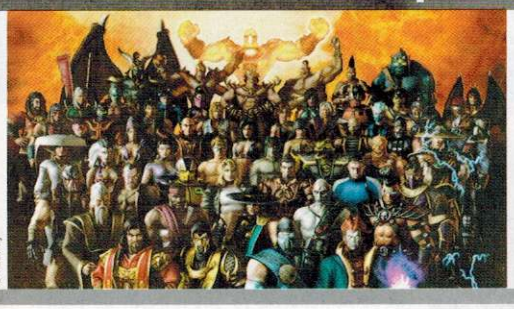
Conseguir lo anterior no es fácil, se debe tener especial cuidado en los detalles, pequeños elementos que marcan la diferencia entre una buena escena y una magnífica. Por eso, en mi caso, afirmo que los videojuegos son, sin lugar a dudas, arte. Expresan demasiado, pero sobre todo son capaces de cambiar nuestras vidas, de motivarnos a conseguir todo tipo de objetivos, lo que al mismo tiempo convierte a desarrolladores como Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima o Shinji Mikami en artistas, talentosos que gracias a su ingenio son capaces de transformar líneas de código en piezas de arte, que como tal deben ser valoradas y atesoradas. No se trata de una simple afición, de un pasatiempo, no, este medio es el presente de la humanidad, un canal que tiene todas las posibilidades para comunicar a la gente nuestros pensamientos. Por ello, para mí, los videojuegos no son sólo arte, sino también la evolución de este concepto.

Espero que haya sido de su agrado el tema que elegí en esta ocasión. Mi intención es que meditemos un poco sobre esta pasión que compartimos, que le demos el valor que merece. Pueden mandarme su punto de vista, comentarios y críticas a juang@clubnintendomx.com, las leeré con gusto. Disfruten del inicio de la primavera y del Nintendo 3DS. Seguimos en contacto.

Evolución

MORTAL KOMBAT

Cuando las peleas realmente se hicieron violentas...



© Midway

Uno de los géneros con mayor *Replay Value*, competitividad y preferencia es, sin duda, el de los juegos de peleas callejeras, los cuales han estado presentes casi desde los inicios de la industria del entretenimiento electrónico. Hemos visto grandes clásicos, como **Street Smart**, **Karate Champ**, **Violence Fight** y **Yie Ar Kung Fu**, pero debemos recordar que no fue sino hasta la llegada de **Street Fighter II: The World Warrior** que las riñas callejeras comenzaron a repuntar como uno de los géneros más populares. Poco después varias compañías trataron de entrar a la batalla, cada una con sus exponentes e ideas, lo que dio origen al famoso "*boom* de los juegos de peleas". Pero Midway logró lo que nadie más: crear una controversia como pocas debido a que tuvo un nivel de violencia como nunca se había visto. Su estilo, gráficos y *gameplay* han sufrido varios cambios, por lo que ahora veremos cómo ha sido la evolución de **Mortal Kombat**.

Mortal Kombat
Arcadia, SNES

1992

El inicio de la violencia

El primer **MK** provocó grandes innovaciones en el género, como el uso de un botón exclusivamente para defensa y gráficos digitalizados para los personajes, en lugar de los clásicos con sprites dibujados a mano o, bien, pixel por pixel. Aunque cabe mencionar que no fue el primero en hacerlo, pero sí el más conocido. El *gameplay* difería de los juegos del género, pues los combos y jugadas se ejecutaban de manera distinta a los de títulos como **Street Fighter**, ya que ciertos poderes podían usarse para inmovilizar al adversario, por ejemplo. Otro detalle fue que se podía "cachar" a los oponentes en el aire antes de que cayeran, aspecto que pronto fue adoptado por otras series posteriores y se mantiene hasta nuestros días.

Además del realismo del tipo de gráficos y jugabilidad, lo que en realidad hizo tan espectacular a **Mortal Kombat** fue la violencia que presentaba, pues los personajes sangraban con cada impacto fuerte, como si fuera una película de horror ochentera. Pero la más representativa de las innovaciones fue, sin equivocarnos, los *Fatalities*. Este tipo de movimiento se podía realizar al término de un encuentro, cuando el oponente había perdido ya los dos *rounds* y quedaba a merced del ganador, quien podía -mediante una secuencia de movimientos- acabar definitivamente con la vida de su rival. La violencia de **MK** y la controversia que se generó a partir de ella fueron decisivas en la creación de la ESRB. **Goro**, el subjefe del juego, fue uno de los más raros personajes de un juego de peleas de la época.

Todos recordamos la primera vez que quedamos maravillados con la primera entrega, pues sus movimientos, *Fatalities* y violencia fueron inolvidables. Lástima que la versión de SNES fue censurada, pero aun así se juega con gusto.

Mortal Kombat II
Arcadia, SNES

1993

Más que una secuela

Después del éxito de la primera entrega, la continuación fue obviamente bien recibida por los fans de la serie. Características como los poderes, *Fatalities* y el modo de jugar en 2D permanecieron, pero también hubo bastantes cambios que dieron una perspectiva más seria al concepto. La historia se pulió dejando claro los papeles de cada peleador y, asimismo, permitiendo crear un universo más sólido para regocijo de sus seguidores. Nuevos personajes fueron creados, y los ya conocidos tuvieron una actualización de imagen, movimientos y, por supuesto, *Fatalities*. Un nuevo Shokan (la raza de **Goro**) fue introducido como subjefe, y apareció **Shao Khan**, emperador de Outworld, quien dejó claro quién movía los hilos detrás del hechicero **Shang Tsung**.

Las innovaciones del segundo título fueron impresionantes; incursión de más peleadores, solidificación de la historia y mejoras en cuanto a control y movimientos, fueron excelentes. Sin duda, es un gran juego.

Los personajes ahora tenían varios *Fatalities*; además, se incluyeron nuevos movimientos finales, conocidos como *Friendships* y *Babalities*, que añadieron un toque de comicidad a la franquicia. El *gameplay* mejoró bastante y ayudó a que nuevos jugadores se sumaran a las filas de aficionados de **MK**. Al igual que en su predecesor, en **MKII** se podía pelear contra personajes ocultos al cumplir ciertos requerimientos, y la opción de jugar con un rejuvenecido **Shang Stung** (con todo y habilidad para transformarse en cualquier personaje, a excepción de **Kintaro**, fue también algo que ayudó a su consolidación como uno de los mejores juegos de peleas del momento.

Mortal Kombat 3
Arcadia, SNES

1995

Un pequeño bache...

Una segunda continuación llegó, y con ella algunos elementos nuevos y cambios que nos dejaron entre sorprendidos y extrañados. Al igual que en la versión anterior, hubo cambios en la lista de personajes, unos llegaron, otros se fueron y los demás se quedaron. Una de las más extrañas decisiones fue la exclusión del espectro ninja **Scorpion**, que por cuestiones de historia no fue incluido. Nuevamente, se presentó un subjefe distinto, esta vez fue **Motaro**, de una raza de centauros enemigos de los Shokan.

El tercer **Mortal Kombat** no gustó tanto, pues a pesar de las cosas nuevas no pudo superar realmente la segunda parte. También no tuvo el éxito que se buscaba -al menos, en la versión casera- debido a que compitió contra la adaptación al SNES de **Killer Instinct**, el cual sí fue todo un acontecimiento que eclipsó a **MK3**. De todas, la versión más rescatable es **Trilogy**, sin duda.

El *gameplay* volvió a sufrir cambios. Un nuevo botón para correr fue implementado a base de una barra de estamina, la cual también permitía la ejecución de combos específicos. Nuevos movimientos finales fueron añadidos y la opción de cambiar de escenario, pero no tuvo la misma recepción de los fans, por lo cual se trató de mejorar en dos ocasiones más.

Mortal Kombat brilló por su estilo, violencia e historia; realmente fue algo fuera de lo común.

Mortal Kombat 4
Nintendo 64

1997

Sangre poligonal

Después de los eventos de **MK3**, la cuarta entrega llegó para Nintendo 64. Midway, después de haber experimentado con un título previo en 3D, **War Gods**, decidió lanzar **Mortal Kombat 4**, en donde se vio el primer gran cambio en cuanto a *gameplay* se refiere, pues pese a que se jugaba básicamente en 2D, los peleadores podían moverse de manera un poco más libre en 3D. Éste fue el primer **Mortal Kombat** que no tuvo personajes con gráficos digitalizados, detalle que ha permanecido hasta nuestros días. Otro cambio notable es que en esta entrega se varía la historia, pues se retoman los eventos y elementos que se vieron en el juego **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** y se enfoca en la lucha del dios caído **Shinnok**, quien desea regresar para apoderarse de los demás reinos.

Como comentamos antes, el *gameplay* es similar al de los juegos anteriores, pero los jugadores ya podían esquivar ataques al moverse hacia "dentro y fuera" de la línea en 2D, lo cual no es enteramente movimiento libre en 3D, pero sí afecta la jugabilidad. Debido a que la idea fue quitar comicidad al juego, la sangre corrió de manera más "escandalosa" y los movimientos finales no violentos fueron eliminados. Finalmente, una innovación en la serie fue la opción de que los peleadores usaran armas de manera limitada contra sus adversarios, lo cual dio pauta a la creación de un modo específico en juegos posteriores.

Aunque hay quien opina que no fue tan buena esta versión, la mayoría creemos que lo acartonado de los personajes se compensó con el genial y divertido modo de juego. Especialmente, al momento de hacer los diferentes combos.

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Nintendo GameCube

2002

Reinventando la violencia

Secuelas, *Fatalities* nuevos, más personajes, lucha en 3D... parecía que la serie ya lo había presentado todo. Entonces, llegó **Deadly Alliance**, que no sólo tuvo una increíble y espectacular mejora en gráficos, sino que también presentó innovaciones nunca antes vistas en ningún otro juego de peleas. La más notable diferencia fue que los personajes eran sumamente distintos unos de otros (pues antes, la verdad, tenían los mismos movimientos básicos, sólo variaban sus poderes). Esto fue debido a que ahora cada uno contaba con dos estilos de pelea diferentes, con combos y movimientos específicos, y un modo con arma por cada peleador (a excepción de **Blaze** y **Mokap**). Esta diferencia dio un cambio radical a la serie; además, el estilo de juego ya no fue tan dinámico y se tornó de cierta forma más técnico.

Un detalle que sin lugar a dudas dolió a esta entrega fue que sólo había un *Fatality* por personaje, y para colmo no todos fueron tan impresionantes (**Scorpion** no calcinaba a sus enemigos, por ejemplo). Aun así se implementaron detalles nuevos, como el modo Konquest, que servía de tutorial del juego, y Krypt, un escenario que contenía *bonus* desbloqueables por medio de las monedas que ibas ganando. A pesar de varios puntos en contra, **Mortal Kombat: Deadly Alliance** tuvo bastante éxito, pues los fans

La serie se ha distinguido por no tener finales felices ni bonitos, pues las fuerzas del mal no descansan y el bien siempre está en jaque. Por esta razón, la quinta parte de la serie fue estupenda, por su impactante historia y el cambio de jugabilidad.

aplaudimos cambios en la historia y giros inesperados, como la unión de los hechiceros **Shang Stung** y **Quan Chi** (de ahí el nombre), la muerte del campeón, **Liu Kang**, y la introducción de un nuevo subjefe: el Oni, **Moloch**.

Mortal Kombat: Deception
Nintendo GameCube

2005

Más allá de una simple secuela

MK:DA recibió críticas mixtas sobre sus cambios, pero en general fue todo un suceso. La continuación no podía tardar mucho, y los giros en la historias fueron todavía más drásticos, pues ahora **Rayden**, dios del trueno, sacrificó su vida tratando de detener una nueva amenaza, ya que el poderoso Dragon King, **Onaga**, soberano legítimo de Outworld, había regresado. El juego presentó -como era de esperarse- innovaciones en su *gameplay*, pues ahora había trampas que eliminaban automáticamente a quien fuera arrojado a ellas durante un combate; además, el Combo Breaker, que permitía romper un combo (sí, primero lo vimos en **Killer Instinct**, pero fue nuevo en **MK**).

Adicionalmente a los cambios en la jugabilidad, los personajes recientes, viejos, etc., en **Deception** se presentaron nuevos modos de juego y una actualización del modo Konquest, pues ahora se trataba de una combinación de RPG con peleas en donde se seguía la historia de **Shujinko**, cuyos eventos desencadenarían el regreso de **Onaga**. La Krypt regresó, pero ya no fue tan difícil obtener el cien por ciento, y hubo dos modos de juego totalmente innovadores: Puzzle Kombat (un *puzzle* muy similar a **Super Puzzle Fighter II Turbo**) y Chess Kombat, una variante del ajedrez convencional, al estilo **Mortal Kombat**. Finalmente, cada personaje tuvo dos *Fatalities* y un *Harakiri*, movimiento con el cual podías tomar tu propia vida si lo ejecutabas antes de que te hicieran un *Fatality*. El modo Puzzle Kombat fue tan bueno, que se incluyó como un extra en la versión de NDS de **UMK3**.

Para la sexta entrega, las cosas se pusieron todavía más feroces y el modo de juego fue todavía más violento. La incursión de los modos adicionales ayudó mucho y lo hizo más recomendable. Ésta es una de las entregas que no te pueden faltar.

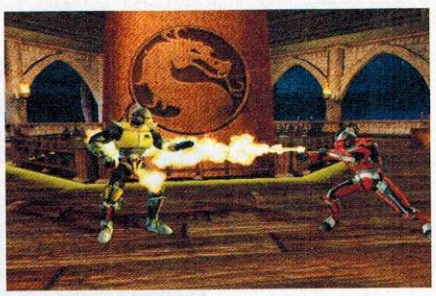
Mortal Kombat: Armageddon
Wii

2007

Indudablemente, el mejor

La serie llegó al Nintendo Wii con una secuela que nos dejó completamente sorprendidos. **Armageddon** continuó con los giros en la trama, que ahora llevaron a los reinos al borde de la destrucción; pero, más allá de eso, tuvo muchas actualizaciones y mejoras, que lo convirtieron en la mejor de todas las entregas hasta el momento. Para simplificar la acción, cada personaje tuvo sólo dos estilos de pelea (uno con armas, y otro sin ellas), aunque los más grandes sólo tenían uno y otro, dos tipos de combate sin armas. Factor de peso fue también el número de peleadores que se incluyeron en esta versión, pues en **Armageddon** es posible seleccionar absolutamente todos los personajes que han aparecido en los juegos de pelea de la serie (es decir, no de los juegos alternos como **Mythologies**), dando un total de 63 en la versión de Wii; **Daegon** y **Taven** son los únicos nuevos.

La conjugación de todas las características que hicieron grande a los juegos anteriores y tener más de 60 peleadores, más los que puedes editar, hicieron de este el mejor **Mortal Kombat** de todos. ¡Debes tenerlo!



Mortal Kombat no sólo entró a la dura pelea del género, sino que también lejos de ser un juego más, se convirtió en uno de los favoritos.

Al igual que las otras dos entregas anteriores, en **Armageddon** se presentaron modos novedosos. El de Konquest fue pulido, por lo cual resultó mucho más dinámico que el anterior, y sigue la historia del protagonista del juego, **Taven**. También se incluyó Motor Kombat, una especie de **Mario Kart**, pero con los personajes y estilo de **Mortal Kombat**. Un detalle que tuvo opiniones divididas fue que podías ejecutar un *Fatality* a tu gusto, para lo cual se introdujeron ciertas secuencias resultantes en un *Fatality* más largo y personalizado. Hubo a quien le pareció buena idea, pero otros preferían los movimientos específicos por peleador. Por último, el modo que se llevó las palmas fue el de Kreate a Fighter, pues permite crear un peleador de una manera increíble, tanto en diseño, accesorios y demás hasta en qué movimientos, poderes e historia va a tener. Simplemente, **Mortal Kombat Armageddon** es la mejor entrega de la serie.

© Midway

El final no está escrito todavía

La serie **Mortal Kombat** ha visto una evolución constante en todas sus entregas. Es de admirar que no solamente han salido actualizaciones, sino que también se han arriesgado a cambiar radicalmente la franquicia para ofrecer algo nuevo a los fans. Todavía no es el final, pues en el futuro veremos más juegos de esta franquicia; por lo pronto, bien vale la pena conocer la historia, tropiezos y éxitos de esta gran serie que llegó para quedarse. Si tienes la oportunidad, juega título por título y verás los cambios que se fueron dando en cada una de las entregas. ¡Sigan retando!

NINTENDO DS™

© 2010 Nintendo/CAMELOT. Golden Sun and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

El control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

Hola, chavos, ¿qué me cuentan? Ya estoy de regreso con un tema de interés general para todos los jugadores. Tal vez algunos ya sepan de qué se trata, pero quiero profundizar en el tópico para aquellos que desean saber siempre más, o que apenas se estén adentrando en el mundo de los videojuegos. Hablaré de algo que mencionamos continuamente dentro de nuestra revista, pero que tal vez algunos no hayan captado al cien por ciento: el famoso *Replay Value*, condicionante para que un videojuego sea más que recomendable.

Varios personajes

Uno de los detalles que hicieron más atractivos a los juegos del tipo *Beat 'em ups!* y de acción es que ofrecieron la opción de elegir a distintos tipos de personajes y, por ende, tenías que volver a terminar el juego si querías saber más sobre cada peleador, su historia y final. Los juegos de peleas conocieron una época de oro cuando ya no se jugaban solamente con un protagonista y "el personaje del 2P", que era igual pero con otros colores, sino toda una gama de peleadores con distintas habilidades, géneros, poderes y otros elementos.

Captain Commando fue un gran juego con varios personajes a elegir.

Replay Value

Se le llama de esta forma al valor que obtiene un juego cuando te dan ganas de volver a jugarlo en más de una ocasión. Esto puede ser debido a muchos factores, que son los que vamos a analizar a continuación. El *Replay Value* es muy importante, pues aunque se trate de tu serie favorita hay ocasiones en que terminas un juego y ya no te dan ganas de jugarlo otra vez. Este fenómeno se da mucho cuando se trata de un título demasiado largo o con muchas cosas por conseguir. Los géneros que tienen un mayor nivel de *Replay Value* son normalmente los *puzzles*, de peleas, deportes en general y los *Partys*, pero hay detalles que hacen que los demás géneros, como los de aventuras, de acción, RPG, etc., sean atractivos para jugarlos de nueva cuenta. Ten esto en mente al momento de decidirte a comprar un videojuego.

© Rare

Multijugador/minijuegos

La mejor forma de elevar el *Replay Value* de un juego es, indudablemente, añadirle minijuegos o un modo para varias personas, en donde puedan enfrentarse sin necesidad de preocuparse por terminar la aventura. No hay mejor ejemplo que el sensacional **Conker´s Bad Fur Day**, de N64, pues a pesar de que la historia es buenísima, con su humor y variedad, la excelente modalidad para varios jugadores es lo que hace que sea imposible dejarlo en el cajón. No importa si es en la sala de tu casa, o bien, jugando en línea, siempre un buen *multiplayer* es una garantía de que será un juego que vale la pena comprar. Trata de tomar estos consejos en cuenta y podrás decidir mejor.

Caminos alternos

Juegos como el gran **Castlevania III: Dracula´s Curse**, de NES, presentaron más personajes y senderos diferentes, que ofrecían opciones distintas para llegar al final. De esta forma, aun en la misma aventura, se pasaban etapas distintas y adicionalmente podías variarlas aún más al usar a otros personajes. Otro ejemplo es **Nosferatu**, de SNES, el cual tenía dos salidas de cada uno de sus niveles, esto lo hacía sumamente distinto cada vez que lo jugabas tomando otra ruta.

Los juegos que ofrecen distintos senderos son más recomendables e invitan a volver a jugarlos.

Finales

Chrono Trigger no solamente brilló por su magnificencia, sino también porque fue de los primeros juegos (especialmente de los RPG) que tenían más de un final, que dependían del momento y la forma en la cual enfrentaras al último jefe, **Lavos**. Esto se ha visto en otros títulos del mismo género, lo cual ayuda a que sean más atractivos y no solamente se guarden en el cajón una vez que han sido terminados. Otras franquicias y géneros también han tenido esta opción que ayuda a que su *Replay Value* sea mucho mayor.

Juego con finales tristes, cómicos, espectaculares y emotivos.

Contenido extra y *bonus*

Una forma de "forzarnos" a volver a jugar un título es ponerle mil y un cosas extras, como *bonus*, fotos, cinemas y otras tantas chácharas. Esto no sirve de nada realmente, pero al final desafían el ego por nuestra necedad de querer tener el cien por ciento del juego. En ocasiones esto da pauta para que se consigan personajes, escenas y modos ocultos, pero a veces no dan absolutamente nada como premio por dedicar tanto tiempo a un solo juego. Esto ya depende de cada jugador en particular.

Mundo abierto

Finalmente, quiero hacer hincapié en que algunos juegos dejan el "mundo abierto" para que lo explores a tu gusto después de que terminaste el modo de historia. Esto es muy bueno, pues te permite revisar hasta el más mínimo detalle de cada escenario, intentar locuras o, incluso, disfrutar de ciertas cosas sin la presión del tiempo o de que todavía no terminas el juego. Un ejemplo es **GUN**, de GCN, pues una vez que ya diste por terminada la historia puedes volver a galopar sin prisas en tu fiel corcel por las planicies del Viejo Oeste.

En este juego podrás pasear libremente aun después de haberlo terminado.

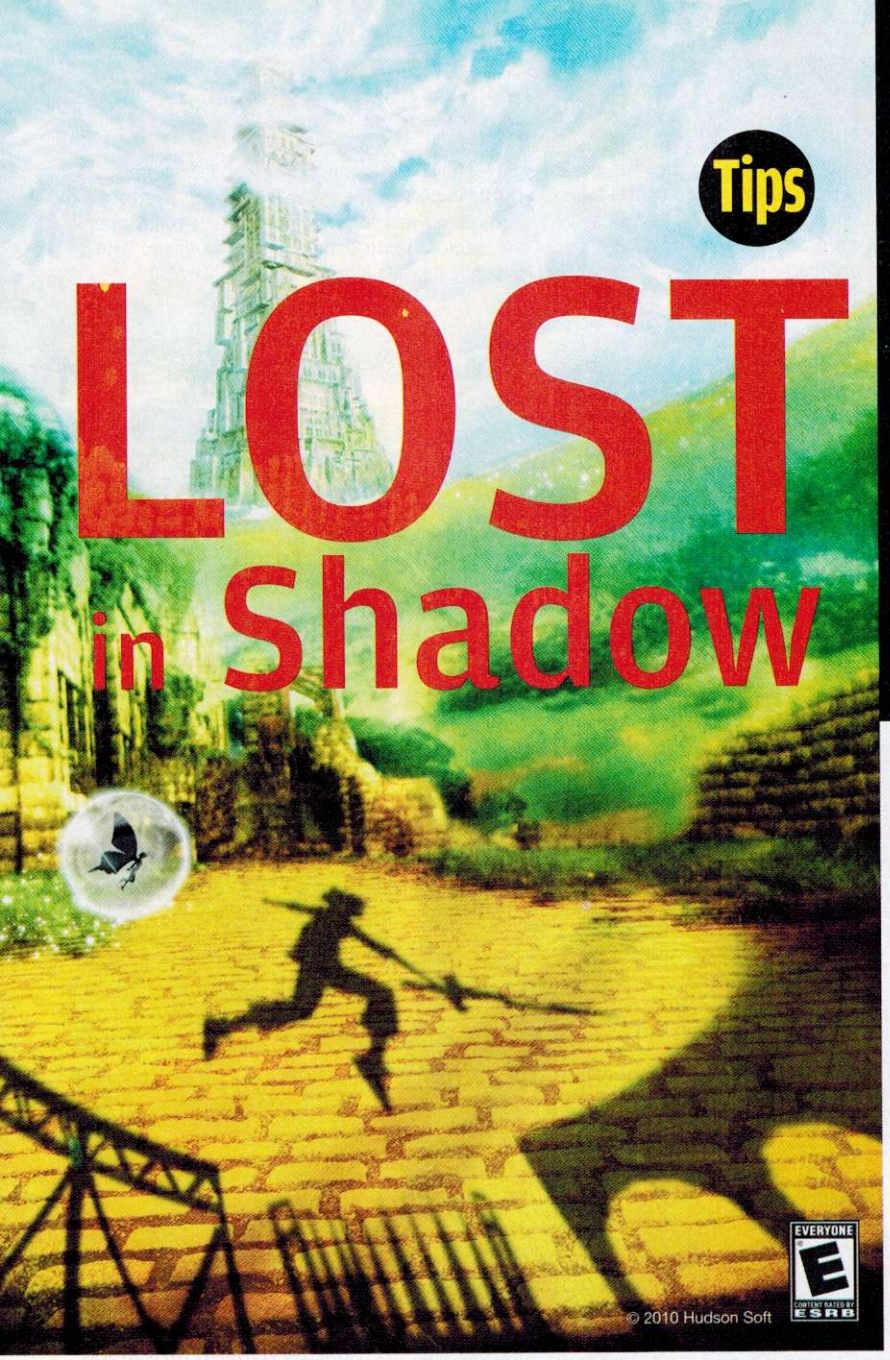
El *Replay Value* es un factor que hace más recomendables los juegos, especialmente aquellos que normalmente olvidarías después de terminarlos. La cuestión es saber elegirlos, así no los botarás con el tiempo.

New Game +

Esta opción también la conocimos en **Chrono Trigger**, y la verdad es una de las mejores ideas, especialmente para juegos largos como los RPG. Consiste en volver a empezar una aventura, pero con el nivel, accesorios, armas y habilidades que conseguiste en la primera ronda. Así es más sencillo volver a terminarlo y no pierdes tiempo en conseguir experiencia ni nada por el estilo, más que los ítems clave de la historia. Juegos como **Resident Evil 4** presentan esta opción y te permiten explorar mejor y más a fondo cada nivel del juego.

Porque me gusta a mí

Hay juegos que en lo personal considero muy buenos, aunque a los demás no les parezcan tanto. Por esta simple razón volvemos a jugarlos de principio a fin, sin que nos afecte en lo más mínimo. Esta forma de *RV* es rara, pues depende de los gustos de cada quien y de lo bien que esté hecho un juego. Por ejemplo, yo puedo terminar las veces que sean **Super Mario Bros. 3** sin cansarme debido a que es una excelentísima opción. Espero que les haya gustado este tema y que lo compartan con sus amigos y familiares. Recuerden que pueden mandarnos sus comentarios e impresiones. ¡Sigan jugando!



Perdido en la sombra...

La industria de los videojuegos está llena de magia, mundos increíbles y personajes inolvidables, pero dentro de toda esta maravilla también hay refritos, secuelas innecesarias y juegos sin chiste. En este remolino de títulos existen algunos que sobresalen silenciosamente, siendo Lost in Shadow uno de esos exponentes en los que todavía puede encontrarse originalidad y magnificencia. Tu misión es simple: ayudar a la determinada y perdida sombra de un chico a subir la enigmática torre que se yergue hasta las nubes. Sabiendo que esta tarea no es fácil, vamos a darte una mano con estos tips que te ayudarán a escalar hasta tu destino.

Cosas que toda sombra debe saber

Lost in Shadow presenta un *gameplay* relativamente básico, pero hay que tomar en cuenta que al ser una sombra el protagonista tiene ciertas ventajas y limitantes que deben considerarse.

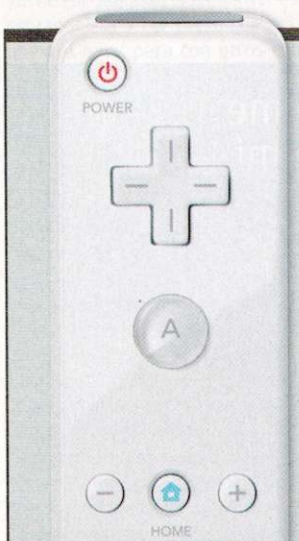
-Puedes caer de alturas que normalmente serían fatales para un humano, por eso hay que caer en otra sombra o serás eliminado.

-Los enemigos, caídas fuertes y ciertos elementos pueden dañarte; es necesario que te cures.

-Si eres aplastado entre sombras, serás eliminado.

-La luz que proyecta tu sombra puede hacer que alcances plataformas más altas si está muy inclinada; de igual manera, al manipular la luz, tu movilidad se verá afectada según la perspectiva.

-Trata de tener en mente que son las sombras y no lo que veas en el mundo real lo que será tu "área de juego", aunque esto cambiará en las partes finales del juego. Sigue leyendo y sabrás por qué.



Controla tu sombra

Los controles en **Lost in Shadow** son básicos, pero nunca está de más repasar todo lo que puedes hacer para que estés listo al cien por ciento para enfrentarte a los misterios de la torre.

Stick direccional:

-Mueves la sombra del chico; te agachas, gateas, corres, subes y bajas escaleras.

Wii Remote:

-Mueves el cursor (**Sangle**) para señalar objetos dentro del mundo real.

-Manipulas las fuentes de luz o los objetos, cuando es posible.

Pad direccional:

-Giras los pasillos de sombras en los sitios específicos.

Botón Z:

-Lees los mensajes que hay en la torre y las memorias.

Botón A:

-Saltas

-Confirmas elecciones en el menú.

Botón B:

-Cuando consigues un arma, puedes atacar presionando este botón. Es posible hacerlo saltando y agachado; tu sombra es capaz de dar un combo de tres golpes cuando estás en el suelo.

-Cancelas selecciones en el menú.

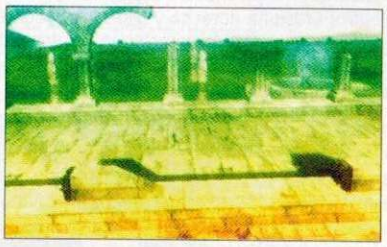
-Sirve para activar con **Spangle** algunos elementos y mecanismos del mundo real.

Spangle

Tu única compañía durante todo el juego. Esta hadita volará fielmente junto a ti y te ayudará a manipular ciertos objetos. Recuerda que debes revisar el escenario con ella dejando presionado el botón B, así podrá encontrar los elementos móviles para que los actives y avances.

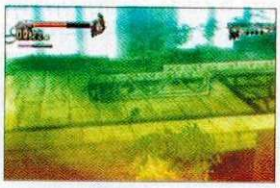
Girando el escenario

En ciertos niveles (comúnmente en los pasillos de sombras), tendrás que girar todo el escenario para que puedas avanzar. No te preocupes si te confundes a la primera, simplemente trata de pensar bien cada movimiento para que tu sombra no sea aplastada al momento del giro. Adicionalmente, los elementos que te dañan deberán ser eludidos, pues resultan mortales al momento de girar toda la perspectiva.



Vida-experiencia

Al eliminar a los enemigos obtendrás vida y experiencia de ellos; por suerte, las esferas que contienen estos elementos vuelvan hacia ti automáticamente. Puedes llenar tu vida en las fuentecitas que hay al principio de cada pasillo de sombras (algo que agradecerás infinitamente, créenos). También debes tomar en cuenta que cuando vuelves a entrar a una zona, aparecen de nuevo los enemigos y te dan vida y experiencia otra vez, lo cual te ayudará mucho para mantenerte con vida.



Lost in Shadow está lleno de trampas y zonas peligrosas, ten cuidado.

Manipulando la luz

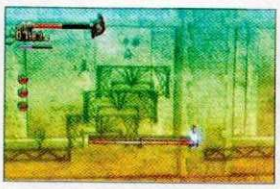
En ocasiones, aparecerán en pantalla fuentes de luz que podrás mover horizontal o verticalmente (y a veces de ambas formas). Al manipularlos con ayuda de **Spangle** proyectarás de manera diferente las sombras para alcanzar ciertos sitios, abrir caminos y encontrar cosas ocultas. Ten en mente que, mientras lo haces, debes mantener un ojo en tu sombra, pues puede resultar aplastada o, bien, quedarse sin un piso en donde pararse. Ciertos enemigos (los de ojos azules) son invulnerables a tus ataques; al manipular las sombras y algunos elementos del mundo real, lograrás eliminarlos, así que trata de revisar bien tu entorno con **Spangle**.

Memorias

Además de los letreros que te dan tips en tu recorrido por la torre, encontrarás memorias regadas pertenecientes a... no podemos decírtelo, pues arruinaríamos la sorpresa. El punto es que debes encontrar las 90 memorias para saber el porqué de la aventura. No son obligatorias para terminar el juego, pero contienen indicios de la razón de todo. Algunas se consiguen fácilmente, mientras que otras serán más difíciles de tomar. No te preocupes demasiado si encuentras alguna que simplemente no puedas alcanzar, después podrás volver a esos lugares con otras habilidades para conseguir lo que te faltó.

Mundo real-mundo de sombras

Llegando a cierto nivel obtendrás una espada que te permitirá entrar al mundo real por medio de un cuerpo de luz que se mantendrá físicamente sólido mientras mantengas la línea de energía que aparece en pantalla. Si ves que estás bajo de energía, recárgala en las fuentes que hay en el mundo real o, bien, regresa al mundo de sombras y vuelve a entrar para que la llenes nuevamente. En estas ocasiones, tu cuerpo de luz podrá moverse de manera libre tridimensionalmente, pero por obvias razones lo sentirás más pesado que tu sombra. Recuerda que debes mover cosas en ambos mundos para conseguir elementos vitales para tu progreso.

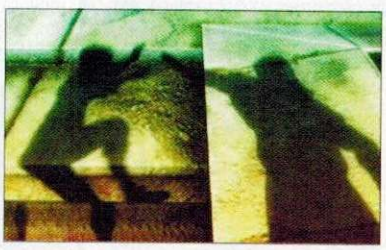


Los enemigos de ojos rojos pueden ser eliminados con tu espada, pero los de azules no.

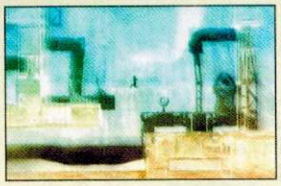
Debes explorar cada rincón del escenario, pues hay muchas cosas ocultas.

Pasillos de sombras

Ahora bien, en tu camino encontrarás unas puertas que te llevan a niveles ocultos dentro de la torre, se llaman pasillos de sombras. La mayoría son más complicados (aunque relativamente cortos) en relación con el nivel en que los encuentras, pero deben ser completados para que puedas continuar tu camino. Vamos a enfocar los tips en ayudarte a pasar cada uno de estos pasillos y te diremos dónde están para que puedas encontrarlos todos. Ojo, los más ocultos no son necesarios para terminar el juego, podrás volverlos a pasar en el menú donde cargas la partida.



La historia es muy sencilla pero intrigante. Gracias a estos tips sabrás qué pasa al final.



1 Parte inferior, estación

Sube las plataformas, avanza hasta que llegues a ver la salida (recuerda leer los avisos que te dan indicaciones en cada nivel). Sube a la plataforma de la izquierda y activa la palanca para que abras la reja y puedas salir de este sitio. No te confíes en que todo será sencillo, los siguientes pasillos serán más complicados y requerirán mayor destreza.

2 Estación de tranvías

Cúrate y avanza hasta el primer *switch* de giro y dirígelo hacia la derecha. Sube la escalera que se formó hasta el siguiente *switch*. Gira el escenario a la izquierda y podrás subir a la plataforma de la izquierda para llegar a la salida. Recuerda que puedes curarte las veces que sean necesarias al principio de los pasillos.

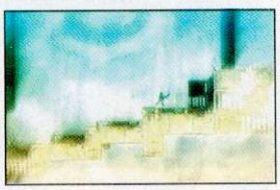
3 Puerta

Avanza hasta que llegues a ver una fuente de luz, muévela con ayuda de **Spangle** para que la sombra de las plataformas oscilen y puedas saltar de una a otra cuando estén cerca. Recuerda que en estas ocasiones la movilidad de la sombra se torna extraña, puesto que la luz la hace proyectarse de forma inclinada.

Al principio notarás que los pasillos son simples, pero eso no significa que sean fáciles de pasar; ten cuidado.

4 1º Interior de la torre

En el primer *switch* de giro presiona derecha para hacer aparecer unas escaleras. Vuelve a mover todo a la derecha en el siguiente y avanza hacia el lado opuesto para que puedas alcanzar la salida de este pasillo de sombras. Recuerda que antes de realizar un giro es preciso que deduzcas cómo se va a comportar el escenario; de lo contrario, sufrirás daño.

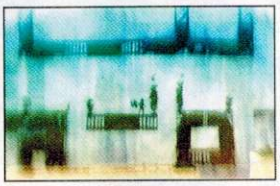


Ten en mente que a pesar de que haya donde curarte, puedes perder la vida si no tienes cuidado aquí.

5 2º Gran escalera

Cúrate y avanza, pero ten precaución con los gases que salen del suelo. Ignora la escalera y avanza hasta la plataforma voladora (hay varias trampas en estos pasillos) para que subas a la siguiente sección. Ahora, ten cuidado con los gases que salen del techo y avanza hasta la salida. Mantén siempre un ojo en los elementos del mundo real para guiarte.

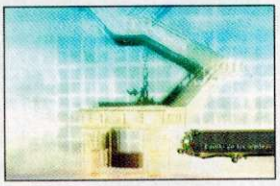
Hay cosas que proyectan sombras pero otras, como los gases, no lo hacen; extrema las precauciones.



6 3º-5º Base de la torre

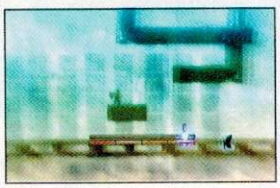
Gira a la izquierda el escenario en el primer *switch*, repite la operación en el segundo y alcanzarás un tercero. Ahí, gira a la derecha y camina al lado opuesto al siguiente *switch* de giro; presiona derecha y sube al siguiente. Nuevamente, gira a la derecha en los dos últimos y podrás alcanzar la salida. Las situación se ponen más complicadas, ¿verdad?

No te fíes, hay muchas cosas que te pueden dañar en estos pasillos, puedes llegar a perder una vida y volver a empezar.

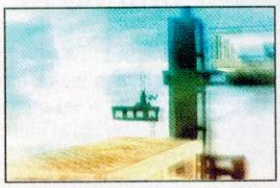


7 9º Pasadizo del ventilador

Avanza y sube a la plataforma solitaria; ahora, manipula la fuente de luz a la derecha para que alcances la siguiente parte. Muévela al lado opuesto y sube dos niveles más. Un nuevo movimiento de la luz acercará las otras plataformas y podrás llegar a la salida de este pasillo. Recuerda que cuando muevas la fuente de luz debes estar alerta a cualquier cambio.



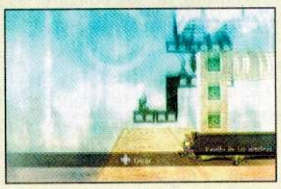
Los elementos que hay dentro de cada uno de los pasillos deben ser medidos cuidadosamente; avanza lentamente.



8 11º Sección 1 de fábrica

Gira el primer *switch* a la derecha, y repite la operación con el siguiente y el tercero. Ahora, sube a la plataforma en donde se encuentra el cuarto *switch* y vuelve a girar a la derecha en éste y el siguiente. No te vayas con la inercia, mueve el escenario a la izquierda en el último *switch* de giro para llegar a la salida.

9 12º Sección 2 de fábrica

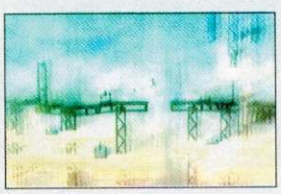


Mueve el escenario a la derecha y golpea el prisma, ahora sube a la puerta hasta la otra plataforma. Gira en el switch a la izquierda y avanza al siguiente, en donde moverás todo a la derecha; impacta el prisma y vuelve a girar a la izquierda. Avanza, pégale al prisma y mueve a la derecha; continúa para que gires a la izquierda y luego a la derecha en el siguiente. Activa la palanca y mueve el escenario a la izquierda para que las flechas golpeen el prisma y llegues a la salida.

10 12º Sección 2 de fábrica

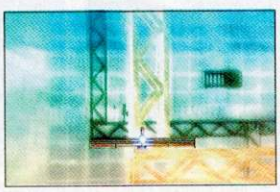
Sube a las cajas que se mueven y avanza a la derecha hasta la palanca. Ahora, regresa hacia la izquierda hasta un hueco pequeño, gatea hacia la izquierda y sube en la plataforma hasta un hueco más a la derecha. Vuelve a subir hacia la izquierda y avanza a la siguiente salida, que está pasando las siguientes plataformas, y acabarás este complicado pasillo de una vez por todas. ¡Ánimo, faltan varios todavía!

En ocasiones deberás regresar varias veces dentro de un mismo pasillo para avanzar hasta cada salida.



11 13º-15º Sección 4 de fábrica

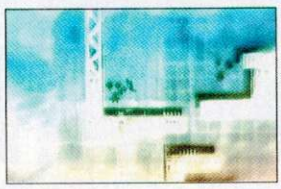
En el primer *switch* mueve el escenario a la derecha y sube las escaleras. En el siguiente *switch* gira a la izquierda y avanza a la derecha hasta otro más que moverás a la izquierda; salta hacia los bloques hasta el siguiente *switch*. Gira a la derecha y sube a otro que moverás a la derecha nuevamente; en el próximo, el giro será a la izquierda y podrás llegar a la salida de este lugar.



Cansa todo esto de los *swtiches*, ¿verdad? Si tienes problemas, trata de volver al inicio para que no te confundas más.

12 19º Sección 5 de fábrica

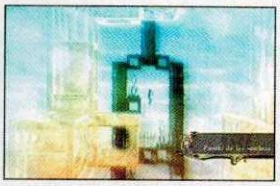
Sube las plataformas eliminando a todos los enemigos voladores que vayas encontrando en el camino. Realmente, no hay muchos problemas aquí, pues se trata de una escena que requiere paciencia y que midas bien tus movimientos. Aprovecha para practicar el golpeo a los enemigos durante los saltos, pues esto te salvará la vida en las escenas posteriores, especialmente en donde hay abismos.



Uno de los peligros más comunes en los pasillos son los huecos y abismos; debes avanzar con cuidado.

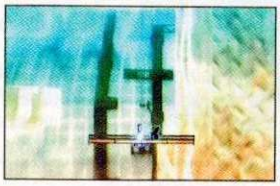
13 21°-23° Tanque de desinfección

Gira el escenario en el primer *switch* a la izquierda. Baja con cuidado de los picos y gira el próximo a la izquierda nuevamente. Mueve todo a la derecha en el siguiente *switch* y a la derecha en el próximo. El siguiente giro será a la izquierda, provocará que caigas directamente en la plataforma de la salida.



Los giros del escenario pueden llegar a ser muy molestos; estudia el entorno para que veas hacia donde girar.

14 24° Puente

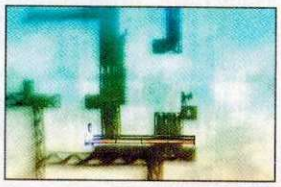


Antes de saltar, fíjate cómo se comportan las sombras proyectadas; evitarás caer y perder vidas.

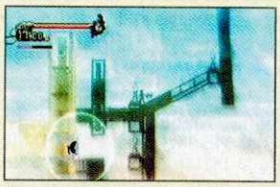
Sube a la primera plataforma y mueve la fuente de luz a la izquierda, regrésala un poco para que subas a la siguiente y subas dos niveles. Ahora, mueve la luz a la derecha y sube hasta que veas la salida; vuelve a manipular la luz a la izquierda completamente y podrás alcanzar las últimas plataformas.

15 25° Depuradora 1

Avanza hasta que quedes casi junto a la escalera, mueve la fuente de luz a la izquierda completamente y déjate caer al siguiente nivel. Mueve la luz a la derecha un poco y podrás gatear del otro lado; sube a la plataforma y mueve la luz a la izquierda completamente. En la cima de la escalera salta a la otra plataforma y mueve la luz a la derecha; sube un nivel más y mueve la luz a la izquierda, pero no completamente para que puedas alcanzar la salida.



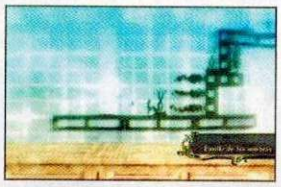
Recuerda que aún estando en los pasillos puedes conseguir vida y experiencia de los enemigos que hay dentro.



16 26° Depuradora 2

Gira el escenario en el primer *switch* a la izquierda; avanza al siguiente, y con ayuda de **Spangle** baja la pared de la izquierda para que puedas girar todo a la izquierda. Desciende y camina a la derecha para que subas la pared; ahora, regresa y gira todo a la izquierda en el *switch*. Baja la siguiente pared y a la salida.

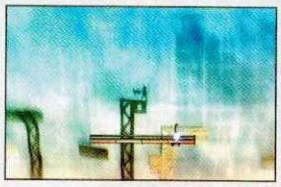
17 27°-29° Restos de cisterna



En el primer *switch* gira el escenario a la derecha, y a la izquierda en el siguiente. En el próximo vuelve a girar a la izquierda y activa la palanca que hace aparecer una plataforma. Regresa al *switch* anterior y gira a la derecha para que puedas subir y mover el siguiente *switch* a la izquierda; ten cuidado con el gas. En el siguiente mueve todo a la derecha y activa la palanca para que baje la escalera; en ese mismo, gira todo al lado opuesto y sube a la salida.

18 31° Paso largo

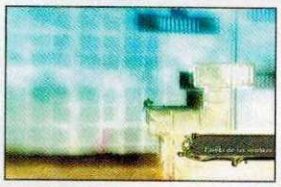
Mueve la primera fuente de luz a la izquierda completamente para que puedas subir; ahora, todo a la derecha y alcanza la siguiente plataforma. Mueve hacia la izquierda casi por completo y avanza hasta la siguiente plataforma; de ahí, mueve a la derecha, sube y ahora manipula la luz a la izquierda para activar la palanca. Mueve la luz a la derecha y saldrás.



Trata de no desesperarte en cada pasillo, pues muchos son necesarios para avanzar en el juego.

19 31° Paso largo

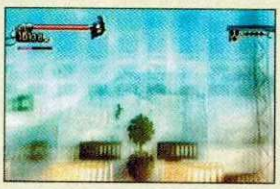
Cúrate y salta el abismo. Avanza a la derecha y vence a la sombra enemiga para que puedas activar la palanca. Sube la escalera y dirígete a la derecha para que acabes con las arañas; elimínalas y activa la palanca al final del camino. Regresa al principio y déjate caer para que elimines a las arañas, activa la palanca y sal.



Los enemigos te darán problemas si no los acabas rápidamente; trata de situarte en una orilla y no te rodearán.

20 32°-35° Zona residencial 1

Aquí debes avanzar con cuidado con las sierras y eliminando a los enemigos voladores. Mide bien tus saltos, pues hay muchos abismos, y procura no avanzar si no has acabado con los enemigos cercanos. Sube las escaleras y avanza teniendo precaución con las sierras que están en la parte superior de la escena. Continúa hasta la derecha hasta la salida.



Como en la mayoría de los juegos de este tipo, los elementos del escenario siguen un patrón; estúdialo y ganarás.

21 37° Zona residencial 2

Salta sobre las plataformas con cuidado, pues como la sombra se proyecta inclinada sentirás que casi no llegas en tus saltos. Activa la palanca y continúa saltando; ahora, debes mover la fuente de luz para que la sombra de las plataformas se muevan y puedas alcanzarlas. Procura saltar justo en la orilla, o no llegarás a la siguiente. Avanza y llegarás a la salida.

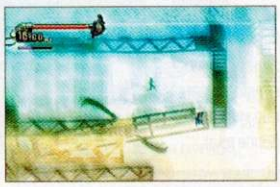
Ya vamos a la mitad del camino; no debes desesperarte, de lo contrario perderás mucho más que tiempo.

22 38° Zona residencial 3

Gira el *switch* de la izquierda hacia ese mismo lado. Sube hasta el siguiente y gira a la derecha; salta hasta la palanca, jálala y avanza a la izquierda hasta la otra palanca y actívala. Déjate caer al otro *switch* y gira a la derecha el escenario; ahora, repite la jugada en el siguiente y llegarás a la salida.

23 39° Zona residencial 4

Avanza a la izquierda y gira la plataforma dos veces para que puedas dejarte caer. Gira la siguiente plataforma que tiene las cuchillas y sitúate a la derecha de ésta; gírala para que caigas en el nivel inferior y llegarás a un *switch*. Mueve el escenario a la derecha y ahora gira la plataforma de las cuchillas de la derecha, para que quede un hueco por el que podrás gatear hasta la salida que está un nivel más abajo.



24 41°-42° Escalera de hierro 1

Baja la fuente de luz para que puedas ir subiendo por las plataformas de la izquierda; ahora, súbela para que alcances el nivel superior y vuelve a bajarla para que subas al hueco. Repite la operación y ve avanzando poco a poco de una plataforma a otra hasta que alcances la salida. El secreto es no perder de vista tu sombra para que no quede aplastada.

En estas partes es muy fácil que pierdas si te descuidas; procura no avanzar hasta que estés completamente seguro.

25 43° Sección 4 de fábrica

Sube a la plataforma y mueve a la derecha la fuente de luz; ahora, súbela y déjate caer en el hueco que se formó. Baja la luz para que tu sombra alcance la plataforma pequeña, y súbela para que te sitúes en el siguiente nivel. Luego, mueve a la izquierda la luz y bájala; finalmente, sube a la última plataforma y vuelve a subir la luz para alcanzar la salida.

Los niveles cada vez son más complicados, pero con paciencia podrás conquistarlos todos. ¡Ya vamos de gane!

26 44°-45° Sección 1 de tranvía

La pared de la izquierda comenzará a moverse hacia el lado opuesto, así que tendrás que correr lo más que puedas para llegar a la salida. Salta de una plataforma a otra procurando no caer en la orilla, así evitarás perder tiempo valioso. Gatea por el hueco siguiente y sigue sin detenerte hasta pasar las sierras del fondo. Cuando llegues a esta zona, sube hacia la izquierda (sabemos que suena ilógico, pero créenos), para que alcances los niveles superiores y llegues a la salida. Recuerda que si es necesario, puedes regresar al inicio de la mayoría de los pasillos y volver a llenar vida. De esta forma, tendrás más oportunidades de pasar cada uno de los molestos pasillos que ya nos traen mareados.

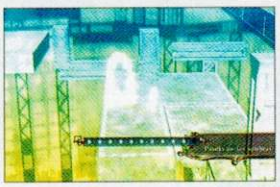
27 46° Escalera de hierro 2

Gira el escenario a la derecha, ahora sube y activa la palanca. Regresa al *switch* y gíralo a la izquierda. Avanza a la izquierda y activa la palanca; luego, gira hacia la izquierda y déjate caer para que actives la palanca que hará aparecer unas plataformas. Avanza a la izquierda y salta hasta el otro *switch*, y gíralo a la derecha para que puedas llegar a la salida.

Mide bien cuándo y cómo girar el escenario; de lo contrario, terminarás aplastado entre las sombras que se mueven.

28 47° Escalera de hierro 3

No te detengas en la primera puerta de luz, sigue a la siguiente y entra para que presiones el botón y abras el camino. Ahora sí regresa a la primera y entra para que sigas el camino hasta la salida. Ésta es sólo una preparación para los pasillos siguientes, pues serán más difíciles. Trata de fijarte siempre en la sombra y ubicación de las puertas de luz.



Casi llegamos al final, pero no debes cantar victoria: todavía hay pasillos más complicados adelante.

29 48° Escalera de hierro 4

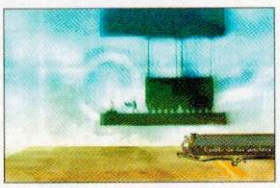
En este pasillo tienes que ir gateando por el hueco que hay desde el inicio. No debes preocuparte de los enemigos que están arriba, sino de las sierras en tu camino. Más adelante encontrarás unas arañas; enséñales quién manda y continúa. Cuando veas que el hueco se bloquea, sitúate en una de las orillas y desde ahí ataca sin cesar a los enemigos que van apareciendo hasta que los acabes y la puerta se abra. Sigue por las plataformas voladoras y esquiva las cuchillas y llegarás a la salida. No olvides tener cuidado con los mecanismos que pueden dañarte, aunque si eres osado puedes intentar medirlos y pasarte lo más rápido que puedas y sin detenerte. Esta temeraria técnica funciona en muchas ocasiones.

30 51° Santuario 1

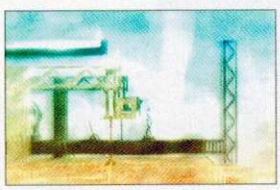
Aquí verás varias puertas de luz; entra en la segunda y saliendo sigue tu camino y salta al otro lado del abismo. Entra en la siguiente y pisa el botón para que, regresando, puedas proseguir. Continúa a la última de esa plataforma y entra; regresa a las sombras y estarás en una zona con dos puertas, entra en la de la derecha. Ahora, entra en la de en medio y camina a la izquierda para que regreses a las sombras. Entra a la de la derecha y de ahí avanza a la siguiente para que, regresando, encuentres la salida. Algunos de los pasillos de sombras pueden parecer más complicados de lo que en realidad son; trata de mantenerte siempre tranquilo y podrás terminarlos sin mucho problema. El chiste es que no pierdas la paciencia y los pases sin prisas.

31 52° Templo

Gira el escenario a la derecha y sube a la plataforma; pasa los bloques que caen y gira el *switch* a la izquierda (quedarás entre los dos bloques). Sube a la plataforma y gira el *switch* que está entre los otros dos bloques a la derecha; haz lo mismo con el siguiente y sube al siguiente nivel. En el otro *switch* gira hacia la izquierda y podrás subir los bloques hasta la siguiente salida.



32 53° Santuario 2



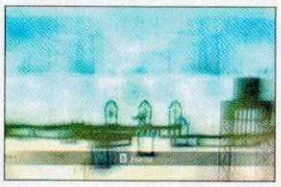
Gira el *switch* a la derecha; pasa del otro lado y gira a la izquierda. Ahora, sube hasta el *switch* de arriba y mueve todo a la izquierda. Usa el switch de la derecha y gira a la izquierda; pasa del otro lado y activa la palanca. Regresa y mueve el switch de la izquierda hacia la derecha; repite la operación y baja para activar la palanca. Ahora, sólo pásate del otro lado y podrás salir de este pasillo de una vez por todas.

33 SC1 Sección 1 de cloacas

Entra en la puerta de luz y encontrarás un *puzzle* de cajas; el chiste es que muevas hacia en medio y abajo (un cuadro arriba del botón) la caja alta. Ahora, lleva la chica arriba de ella y mueve la alta a la derecha. Baja la caja chica y quedará en posición; luego, sólo mueve la alta hacia arriba y empújala hasta el otro botón. Ahora, regresa a las sombras por la puerta izquierda y avanza a la siguiente puerta de luz. En este otro acertijo debes bajar la caja de la derecha, mover la de en medio hacia el botón derecho y bajar la última para empujarla hasta el botón opuesto. Ya sólo regresa al inicio y podrás llegar a la salida de este pasillo. No flaquees, ya estamos en la recta final para que termines todos los pasillos y puedas tener al cien por ciento tu juego.

34 SC2 Sección 2 de cloacas

En esta zona hay cuatro puertas de luz; entra en la tercera y presiona el botón. Regresa a las sombras y entra en la puerta que está pasando los abismos a la derecha para que presiones un botón más; vuelve a la tercera puerta de luz y podrás presionar un botón más. Ahora, regresa un poco sin salirte de ahí y baja las escaleras que están a la izquierda; presiona el botón y retorna a las sombras para la salida.



Fíjate bien en las puertas y sus sombras en los dos mundos, sabrás hacia donde dirigir mejor tus pasos.

35 SC3 Sección 3 de cloacas

Ahora, tendrás que avanzar con cuidado, pues hay unos bloques enormes que se mueven y te aplastan. Déjate caer del lado derecho del primero y cuando venga de regreso, súbete a él para que no te aplaste; de ahí, sube al siguiente y quédate sobre de él. Ahora, espera a que se junte con el próximo y súbete, pero el chiste es que te quedes colgando de su lado derecho, así pasarás al otro lado y podrás avanzar hasta donde hay otros dos más. Corre al extremo derecho y espera a que los dos bloques se alejen, lo cual dejará un hueco por el que podrás pasar. Déjate caer y espera a que el bloque de abajo se mueva hacia la izquierda y sube rápido por las plataformas hasta la salida de este pasillo. Casi llegamos al final, faltan solamente cinco pasillos más.

36 SC3 Sección 3 de cloacas

Sitúate sobre el bloque y sube la fuente de luz. Ahora, hazla hacia la derecha y sube en la sombra de la plataforma cercana; mueve la luz hacia la izquierda y súbela para que llegues a la palanca y la actives. Manipula la luz para que regreses a la izquierda y puedas avanzar, con cuidado de los gases. En la siguiente zona verás plataformas con gases; mueve la luz a arriba en cada una de ellas para que tapes la salida y puedas ir saltando poco a poco hasta la salida.

37 SC4 Sección 4 de cloacas

Esta parte requiere mucha concentración, pues deberás subir hasta las plataformas que van subiendo velozmente. El chiste es situarte en medio de ellas para que tengas tiempo de reaccionar y moverte hacia los lados para que no te aplasten los bloques. En la siguiente parte deberás ir esquivando las flechas mientras vas subiendo. Finalmente, la tercera plataforma estará llena de enemigos listos para acabarte; ubícate en una orilla para que no te rodeen y atácalos rápidamente. Al término de esta parte encontrarás la salida.

38 Laberinto ajardinado 1

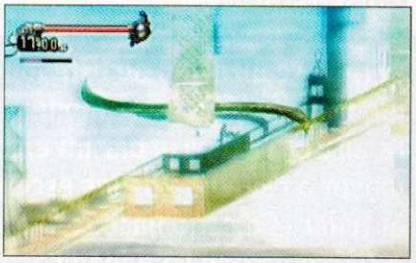
Gira a la derecha el *switch* del extremo derecho y sube las escaleras; mueve la pared de la derecha y sigue subiendo hasta un switch que moverás a la izquierda. Déjate caer en el hueco y mueve el escenario a la derecha para que puedas activar la palanca y muevas todo al lado contrario. Ahora, sube por la escalera que quedó habilitada y gira todo a la derecha. Sube la siguiente escalera y avanza hasta otro *switch*, que moverás a la derecha. Una escalera más te llevará hasta un mecanismo que podrás mover con la ayuda de la fiel **Spangle**; activa la palanca y regresa para girar todo a la derecha en el nuevo *switch* y sube la escalera hasta la salida del pasillo.

39 Laberinto ajardinado 2

Usa el segundo *switch* a la derecha, y con **Spangle** activa el mecanismo para que llegues al otro *switch* y lo muevas a la izquierda. Activa la palanca y regresa al inicio. Ahora, baja la pared y gira el escenario a la izquierda; sube el mecanismo y gira el *switch* a la izquierda. Activa los siguientes mecanismos para que subas y jales la palanca para que baje una nueva escalera; súbela y jala la palanca que está pasando las sierras. Baja al siguiente *switch* y gíralo a la derecha; sube con cuidado de los bloques y los gases y podrás alcanzar, por fin, la salida del penúltimo pasillo.

40 Laberinto ajardinado 3

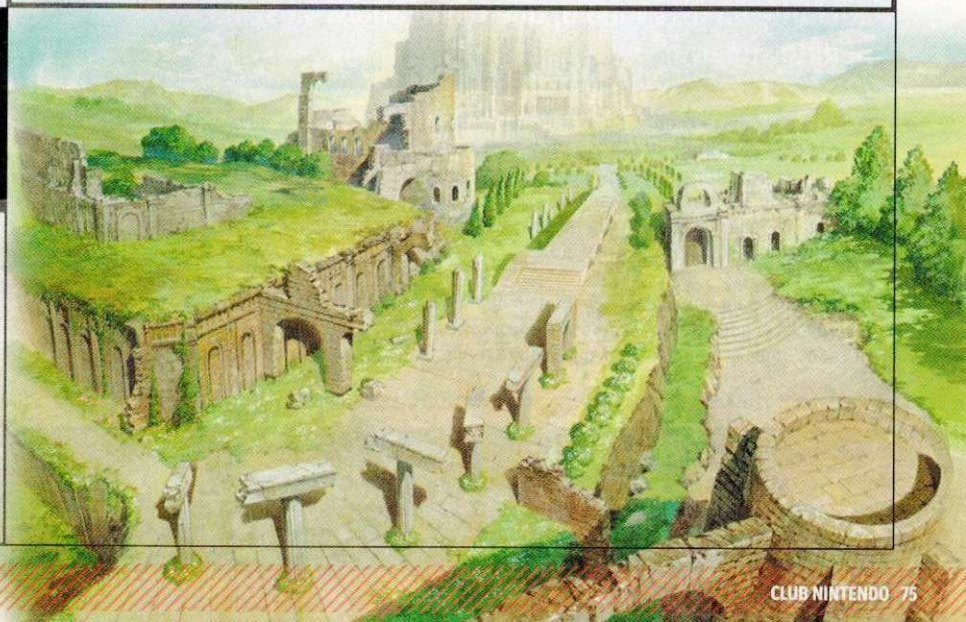
Gira el escenario a la izquierda y sube hasta el otro *switch*, que debes girar a la izquierda con cuidado de que no te peguen las cuchillas. Activa la palanca y regresa para que gires a la derecha y puedas subir por la escalera. Gira todo a la izquierda y avanza hasta el *switch* que, al girarlo, te pondrá junto a la salida. Lo difícil aquí es medir el momento en el que debes girar el escenario para que no estés perdiendo vidas y te desesperes. En realidad, es más fácil de lo que crees; solamente tienes que medir bien el momento y podrás pasar este pasillo sin demasiados problemas.



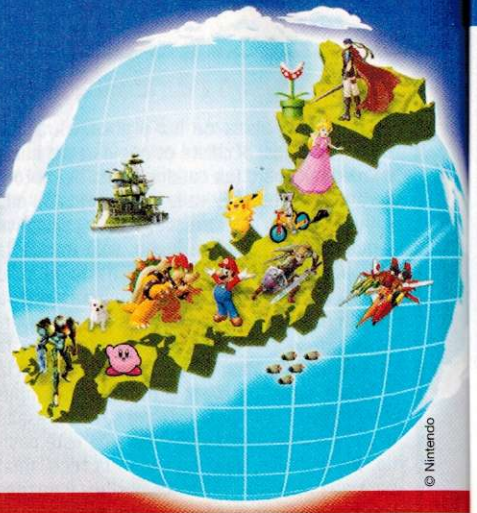
El último pasillo no presenta tantas dificultades como los anteriores. Es una buena noticia, pues la verdad llegando a este punto casi dan ganas de aventar el control.

Por fin, no más pasillos

Hemos llegado al final de un exceso de plataformas, giros y palancas activadas, pero estamos seguros de que ha valido la pena. Ya no tendrás pretexto para no terminar este desafiante juego que ha hecho que nos sude hasta la sombra... literalmente. Recuerda que si llegas a atorarte en alguno de sus niveles, o no encuentras algo, nos puedes escribir a los Mariados. ¡Confía en tu sombra!



UN VISTAZO A JAPÓN


© Nintendo

Como prometimos hace ya algunos números, en esta ocasión vamos a dedicar la sección a una de las obras más importantes de los últimos años en lo que a anime se refiere. No se trata de una serie, sino de una película, titulada **Byosoku Go Senchimetoru**, algo así como "Cinco centímetros por segundo", que desde su estreno no sólo ha logrado impactar a todos los aficionados a este entretenimiento, sino también a gente ajena al medio. Al verla, simplemente, han quedado maravillados por su increíble historia y ambientación, que nos refleja el extraño comportamiento del ser humano en situaciones especiales.

El genio detrás de la historia

Antes de hablar de **Cinco centímetros por segundo** tenemos que mencionar a su autor, el gran Makoto Shinkai, quien desde hace más de una década ha sorprendido al mundo con su talento y creatividad. Todo comenzó con su primer corto animado, llamado **Kanojo to kanojo no neko**, que se puede interpretar como "Ella y su gato", en el que podemos apreciar cómo transcurre la vida de una joven, con alegrías y tristezas, pero siempre al lado de su gato. La emotividad del corto, de apenas cinco minutos, fue suficiente no sólo para que ganara varios reconocimientos, sino también para que incluso se le diera el calificativo de genio a su creador.

Después de eso realizó otras obras de igual importancia, como **Kumo no muko** y **Hoshi no koe**, en las que ya se podía ver su manera tan especial de apreciar la vida, lo que le ha valido que muchas personas lo consideren sucesor de otro maestro, Hayao Miyazaki, del cual ya te hemos comentado en esta misma sección muchas veces.

Para la realización de este manga se usaron modernas técnicas de modelado por computadora en 3D; se quería dar un efecto de profundidad mayor a cada una de las escenas. Posteriormente, al tener el diseño base se trazaba de forma tradicional, lo que ya daba el aspecto de un manga. Gracias a esto ganó infinidad de buenos comentarios en todo el mundo y representó un paso adelante en este medio, que hasta ahora no se ha podido superar.

Como puedes darte cuenta, Shinkai desde un inicio conoció el éxito, pero sin duda la obra con la que se consagró fue **Byosoku Go Senchimetoru**, en la que nos relata una historia que de principio a fin te mantiene con un nudo en la garganta debido a la cruda realidad que expone, ya que de la noche a la mañana arrebata la belleza a la vida para mostrarla de una forma más tensa, solitaria. Simplemente, estamos ante un genio.

Pero, bueno, para que puedas tener una mejor idea, vamos a comentar el argumento, con el que estamos seguros de que muchos de ustedes se sentirán identificados, pues es una situación que resulta más común de lo que piensan.

Cinco centímetros por segundo

© Makoto Shinkai / CoMix Wave

El corto **Ella y su gato** ha sido una de las obras más emotivas en la historia del anime japonés, a pesar de que dura sólo una hora; refleja de manera clara lo que es la vida, la monotonía que en ocasiones la cubre, pero al mismo tiempo la belleza de los pequeños detalles de todos los días, que vuelven la vida algo más que sólo un periodo de tiempo, la transforman en un cúmulo de recuerdos que nos permiten sonreír.

Para esta cinta, Makoto Shinkai tomó elementos de la vida real, como nombres de marcas y algunos logotipos, aunque, claro está, modificados para que no tuviera problemas de derechos. Esto con la intención de volver más real el argumento e identificarlo más con los fanáticos. De hecho, en algunas escenas se puede apreciar lo que sería un Super Famicom en el cuarto de **Tono**, lo que nos permite saber que todo está ambientando en los años noventa.

© Makoto Shinkai / CoMix Wave

La distancia puede significar el fin de todo...

Algunas veces llegan personas a nuestras vidas que, sin darnos cuenta, se van. Pasan los años y no las recordamos hasta que una fotografía o video las regresa a nuestra mente. Por otro lado, existen las que por alguna razón especial no podemos olvidar, pues se mantienen no sólo en nuestros pensamientos, sino también en el corazón de manera permanente y su recuerdo se vuelve una forma de añorar los buenos tiempos, de subsistir, aunque a un precio muy caro, olvidándonos de nuestro presente, viviendo sin futuro.

Lo anterior es justo lo que ocurre al protagonista de nuestra historia, **Takaki Tono**. En su niñez conoció a una niña de nombre **Akari**, con quien siempre tuvo gran amistad debido a que ambos compartían los mismos gustos, pasaban mucho tiempo juntos. Sin embargo, cuando terminan la primaria, deben entrar a distintos colegios, y aunque ambos prometen estudiar juntos en el futuro, las familias de cada uno se mudan, así que ahora el principal obstáculo para volverse a ver es la distancia. Pero a **Takaki** no le importa, está decidido a confesar un gran secreto, su amor por **Akari**.

Para verse, **Tono** debe recorrer varios kilómetros en la red ferroviaria de Japón. Tiene todo calculado, incluso escribe una carta con los sentimientos que ha callado por años; todo parece ir bien, pero una terrible nevada comienza a retrasar el recorrido de los trenes, provocando que **Takaki** pierda el ánimo y las esperanzas de volver a contemplar el rostro de **Akari**, aunque siente la necesidad de llegar hasta el punto acordado.

Fueron varias horas de retraso y angustia las que vivió **Takaki** en el tren. Bajó sin ninguna esperanza, el frío le recorría todo el cuerpo, caminaba con la mirada baja, pero de pronto vislumbró una figura en la estación, no podía creerlo... **Akari** le había esperado todo ese tiempo. Pasaron la noche juntos, caminando, hasta llegar a un viejo árbol de cerezo, justo como uno que habían visto de niños, bajo el cual habían prometido volver a ver caer sus hojas algún día.

Uno de los temores más comunes en la vida es el de perder a las personas que amamos, por lo que esta película intenta hacernos valorar la compañía que nos brindan, ya que es lo más importante que puede regalarnos una persona, su tiempo, su vida. Consideramos que Makoto cumple de manera perfecta con sus intenciones. Al ver el final es inevitable el sentimiento de nostalgia o de alegría al tener a alguien cerca.

Una vez más, una oportunidad más

Al día siguiente de su emotivo encuentro prometen escribirse, seguir viéndose, pero por razones raras esto no sucede. Pasan los años y **Takaki** crece añorando estar con **Akari**, escribe cientos de mensajes en su celular para ella, pero nunca los envía, los borra, como esperando que algo mágico ocurra y sus vidas se vuelvan a reunir. En esta etapa aparece **Kanae Sumita**, una chica que practica el surf y está enamorada de **Tono**, de quien intenta por todos los medios atraer su atención.

¿Cuántas personas conocemos a diario? Tal vez decenas, pero son pocas las que nos acompañan en el viaje de la vida. Esto ocurre a veces sin darnos cuenta, pasan los años pero siempre tenemos a un amigo o a nuestra pareja al lado, apoyándonos en todo momento. La soledad es uno de los peores castigos, pero evitarla es sencillo: sólo debemos actuar como nos dicte el corazón.

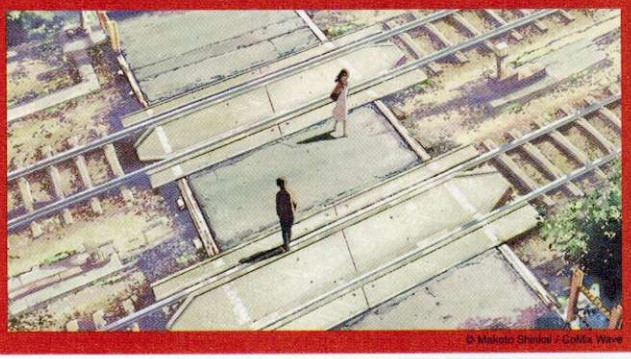
Cuando **Kanae** está lista para decirle lo que siente, se da cuenta de que será inútil, pues **Takaki** siempre está mirando hacia otra dirección anhelando algo que no puede darle ella, así que decide callarse, vivir sola su dolor y dejarlo que siga su camino. Pasan los años y **Tono** se encuentra viviendo una profunda depresión, de la que parece que jamás va a salir; tiene otra pareja, pero sólo por no vivir solo, lo cierto es que su corazón siempre estará con **Akari**... Pero ¿qué es de ella?, ¿piensa lo mismo que **Takaki**? De cierta forma lo hace, pero ella ha seguido adelante con su vida, al punto que se casa pero siempre pensando en que algún día se reencontrará con **Tono** y podrán ver nuevamente caer las hojas del cerezo.

La película de una hora de duración juega con las emociones de los espectadores, nos hace formularnos varias preguntas, como ¿existe realmente el amor eterno?, ¿vale la pena esperar a la persona amada a costa de nuestra vida? Realmente, no hay respuestas para estos cuestionamientos; cada quien debe hacerlo de manera personal, ya que de acuerdo con las vivencias o forma de pensar se puede tener una visión diferente de la situación.

Artísticamente, **Cinco centímetros por segundo** es un deleite; sin duda, uno de los animes con mejor aspecto de todos los tiempos. Makoto Shinkai logra plasmar como nadie más el pasar de la vida, transmite lo valioso de una tarde, de un amanecer, de una caminata, y qué decir de la música, su tema "One more time, One more chance" se convirtió en uno de los más escuchados en todo Japón debido a su emotiva letra.

La felicidad está cerca

Ésta es una de las cintas más ovacionadas en la historia del anime, una auténtica obra de arte que trasciende el tiempo; lo que se dice ahora sobre ella se seguirá mencionando en cincuenta años. Su estreno en Japón fue en 2007, en todos los cines del país; sobra decir que las salas estaban abarrotadas. Makoto Shinkai se encuentra trabajando en otro proyecto, pero por ahora no se sabe mucho de él, aunque honestamente podemos anticipar que será otro éxito más en su carrera. Esperamos que hayan disfrutado el Vistazo a Japón de este mes. Recuerden que pueden mandar sus sugerencias al correo electrónico de la revista. Nos leemos el mes siguiente.



© Makoto Shinkai / CoMix Wave

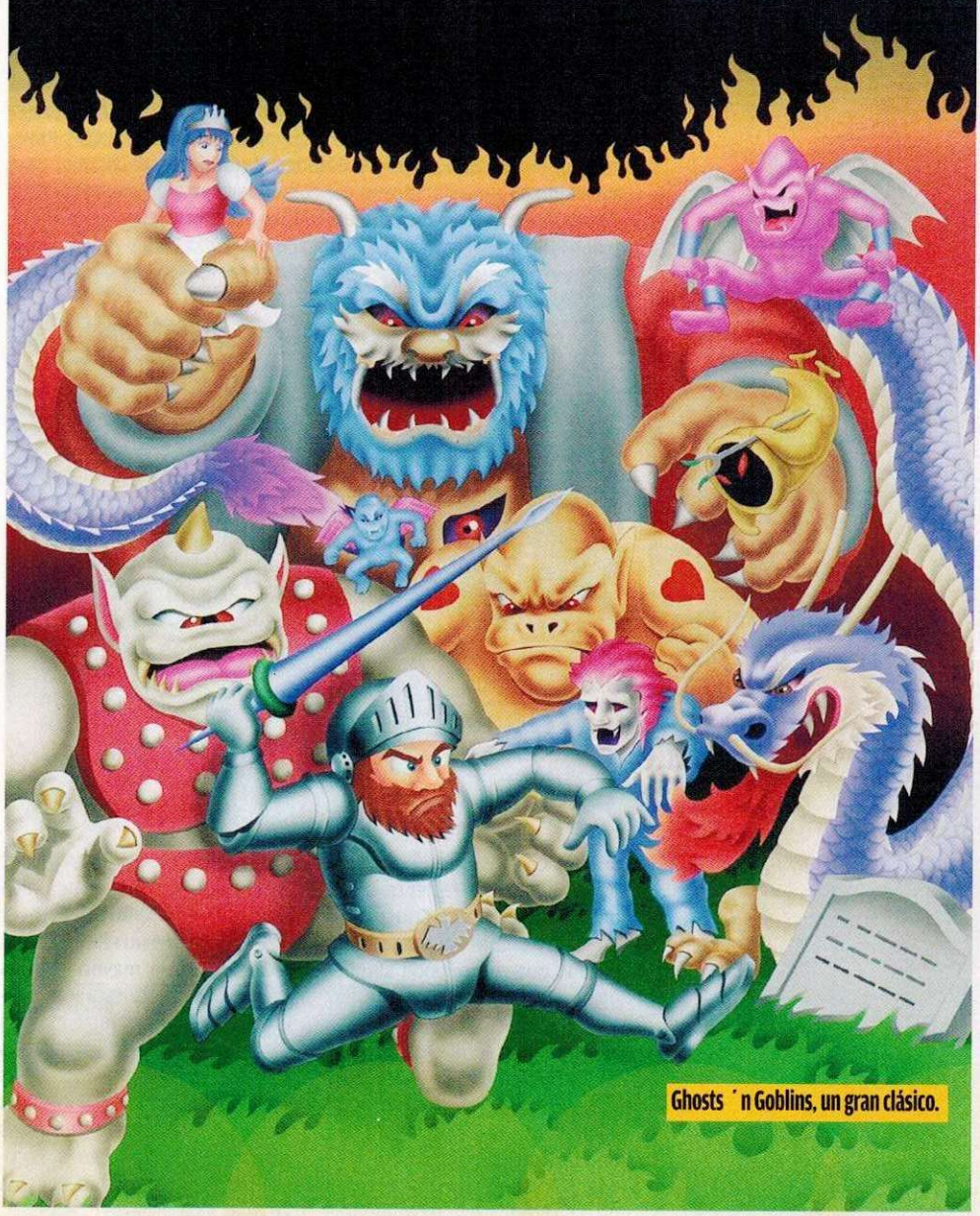
Hoshi no Koe es el nombre de otra obra del talentoso Makoto Shinkai, ésta dura solamente 30 minutos, pero en ella refleja el sufrimiento que se vive al estar lejos de las personas a las que queremos. Lo que nos deja claro que los sentimientos pueden trascender no sólo en el tiempo, sino también en el espacio. Sin duda, una obra de arte más que Shinkai regala al mundo; ojalá existieran más trabajos como éste.

CEMENTERIO de videojuegos

Por Panteón

Entrenando a un novato

¡Colegas del control, me da mucho gusto saludarlos de nuevo! En esta ocasión he preparado un artículo que estoy seguro de que les será de gran interés a todos, no sólo para los videojugadores veteranos, sino también para los novatos. Se trata de un tema que he practicado últimamente, pues he estado entrenando a mis hijos en el maravilloso mundo del entretenimiento electrónico. Así que preparen palomitas, su bebida favorita y pónganse cómodos, porque vamos a comenzar.



Ghosts ´n Goblins, un gran clásico.

© Capcom

Iniciando el proceso

Todos comenzamos de una u otra manera a jugar, pero algunos tenemos la ventaja de contar con un hermano mayor, papá o amigo, ya con un poco más de experiencia en este ámbito. Si son novatos o, bien, tienen la idea de entrenar a alguien, pongan mucha atención, pues voy a pasarles tips de mis experiencias sobre cómo ir formando a un buen videojugador. Eso sí, estos consejos pueden servir para que uno mismo se dé cuenta de si está haciendo algo erróneo; por lo tanto, también son útiles para ser un mejor aficionado a los videojuegos. No importa edad o experiencia, siempre es bueno aprender y mantenerse siempre frescos, ¿no creen?

Juego responsable

La parte más importante que debemos aprender es ser un videojugador que sabe equilibrar las responsabilidades con sus pasatiempos. Un buen jugador no es aquel que termina juegos y gana *rounds*, sino quien sabe bien en qué momento se puede jugar y cuánto tiempo hacerlo. Especificar los tiempos es fundamental para llegar a ser responsables; siempre hay que cumplir primero con las obligaciones, como la escuela o trabajo, y después determinar qué tiempo se va a jugar, hacer deporte, leer, etcétera. El horario de juego depende del tiempo libre que tenga cada quien, pero lo que recomiendo como saludable es entre una y dos horas al día, en promedio. Si se tiene menos tiempo entre semana, puede extenderse a sábado y domingo un poco más. Todo debe ir de acuerdo con la facilidad que se tenga para jugar; obviamente, no es la idea poner un cronómetro, simplemente es un ejemplo de qué tiempo es saludable.

Juegos según la edad

Este tipo de juegos es para grandes.

Ahora bien, lo más probable es que el jugador que se esté entrenando sea más joven (aunque también podemos hacerlo con papá o mamá), por lo cual es importante que los juegos sean seleccionados cuidadosamente para respetar los límites de edad que marca la ESRB o, bien, tener el criterio para no poner a un niño de siete años a jugar **Resident Evil**. Debemos procurar que sean juegos aptos para la edad de nuestro "padawan" y, de preferencia, que le sean agradables, pues a veces se comete el error de querer enseñar con uno que a nosotros nos gusta, sin pensar en qué puede llamarles la atención a nuestros aprendices.

Reglas y respeto

He conocido todo tipo de jugadores en mi trayectoria, pero aquellos que no respetan a los demás son quienes realmente me desagradan. Y esto es una de las cosas más importantes que deben saber los novatos, pues si comienzan a sentirse más que los demás por ganar, con el tiempo desarrollarán un egocentrismo crónico que sólo los hará poco aceptados. Siempre lo he dicho: se debe ser humilde en la victoria y digno en la derrota, pues respetar los gustos y preferencias de los otros nos hará no sólo mejores jugadores, sino incluso mejores personas en general, ¿no creen?

Por otro lado, es necesario hacer notar a quien entrenamos que también es importante seguir y obedecer las reglas, pues gracias a ellas hay orden y se puede jugar de manera respetuosa. Hacer trampa es algo reprobable en cualquiera que sea el género, así se trate de un juego de peleas, un *puzzle*, carreras, etcétera. A nadie agrada jugar con alguien que haga trampa, así que antes de enseñar cómo lanzar un poder o hacer un combo, es imprescindible establecer las normas a seguir y lo que está permitido en cada juego.

Paciencia y apoyo

Un buen maestro siempre está al lado de su alumno; por lo tanto, es recomendable mantenerse cerca del aprendiz al momento de comenzar a jugar; así, pueden darse consejos, explicar cómo se juega y, lo más importante: compartir el momento. Hay que tener conciencia de que un veterano del control ya sabe cómo pasar los niveles, pues muchas veces cometemos el error de creer que algo es demasiado simple y se nos olvida que el novato puede tener dificultades para pasar o avanzar una etapa. De igual manera que un buen estudiante debe tener empeño, la paciencia no debe faltar en un maestro. No olvidemos que todos alguna vez tuvimos problemas para terminar un juego, pero la práctica permitirá que poco a poco seamos mejores.

Ojo, es común que nuestro discípulo a veces se sienta frustrado y quiera que seamos nosotros quienes superemos a un jefe o una escena difícil. En estos casos hay que dar consejos, tener calma y, si es necesario, mostrar cómo se puede pasar, pero después permitir que nuestro entrenado intente de nuevo. También debemos procurar notar cuando el aprendiz se esté estresando; en este caso, debemos dejar que se tranquilice después de un rato de jugar, especialmente si hay algo que le esté costando demasiado trabajo librar.

Sencillos, para empezar

Algunos de nosotros ya sabemos hacer combos, jugadas maestras, eliminar zombis con una sola bala y llegar en primer lugar. Pero es lógico que un novato todavía tiene mucho camino por recorrer y que puede llegar a sentirse frustrado si lo enfrentamos a algo demasiado complicado o avanzado. La mayoría de los juegos de la serie de **Mario** son perfectos para comenzar, también hay títulos como **Super Monkey Ball**, que son muy sencillos y divertidos. La idea es que se elijan títulos en donde no haya que memorizar demasiados movimientos o combinaciones de botones. Todo debe ser simple, para que primero aprendan a sentirse cómodos dentro del mundo virtual y después se preocupen por habilidades más complejas.

Los primeros títulos son mejores para aprender a jugar.

Comenzando por el principio...

Sé que es difícil no interesarse por un juego más reciente, como un **Tatsunoko vs. Capcom**, o **Mortal Kombat Armageddon**, pero lo que recomiendo ampliamente es comenzar a entrenar a un novato con los primeros títulos de una serie. Además, así se va conociendo la historia de la saga y se puede ir apreciando y valorando la evolución que ha tenido. Los primeros son menos complejos porque carecen de superpoderes, movimientos adicionales, etcétera. La mejor opción para los juegos de pelea es y será siempre **Street Fighter II: The World Warrior**, pues es la base para la mayoría de los juegos del género tanto en personajes como en movimientos y la forma como se marcan los poderes. Éste y muchos de los primeros juegos de las series más populares están disponibles para que los descargues y conozcas por medio de la Consola Virtual, ¿qué esperas?

¿Cuál te gusta?

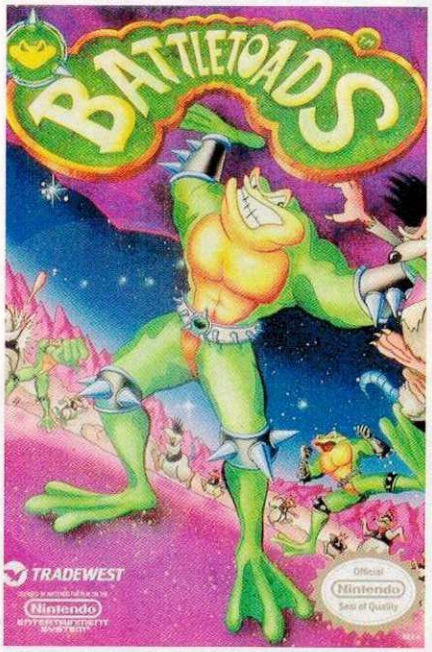
Todos somos distintos y tenemos gustos diversos, hay quien prefiere a los personajes fuertes, otros a los rápidos. De igual manera, pasa con otros géneros, pues hay quien se acomoda con el plomero de gorra roja, mientras que otros prefieren a su hermano. Quien gusta de la variedad y de ir más allá aprende a jugar con todos, pero es recomendable que el novato pruebe cada tipo de personaje, vehículo o estilo antes de decidirse por su favorito. Se debe tratar de aprender primero con esa elección, para después intentar otro estilo. No es recomendable forzar a nuestro aprendiz a seleccionar lo mismo que nosotros, pues de ello dependerá que se disfrute el juego o no.

Clásicos, para entrenar

Dos que no pasan de moda.

Juegos viejitos como reto

El hecho de que los títulos antiguos sean recomendables por sencillos de aprender a jugar no significa que sean fáciles o "para niños". Bien lo menciona **Cranky Kong** en **DKC**: "¡Antes teníamos tres vidas, tres *continues* y ya, era todo!". Puedes tomar títulos como los **SMB** o **Kirby´s Adventure** para que un novato aprenda, pero también hay otros de antaño que, aunque tienen controles simples, son sumamente difíciles para cualquiera. Así que puedes tomar uno de ellos como un desafío para un aprendiz que quiera pulir sus habilidades, pues cualquiera puede terminar un **Super Mario Galaxy** o un **Resident Evil**, ya que se tiene todo a favor: vidas, salvas, armas, etc., pero pocos llegan a terminar un **Battletoads** o un **Ninja Gaiden.** ¡Ésos sí que eran retos!



© Rare

Juegos como **Battletoads**, de NES, nos siguen desafiando aun en nuestros días, pues pocos lo pudimos terminar. Sin duda, un reto sólo para expertos.

Ustedes me conocen, yo sigo defendiendo los juegos de antaño porque gracias a ellos podemos disfrutar de las maravillas de hoy. Pero no solamente son para que sean recordados, sino también los clásicos son una excelente forma de enseñar a un novato a jugar de una manera más sólida, que simplemente aprendiendo a ganar y pasar etapas. Como ejemplo tenemos a **Super Mario Bros. 3**, esta increíble entrega no ha pasado de moda puesto que todavía se juega con gusto y contiene muchos de los estándares que se siguen usando hasta la fecha. **Pac-Man** o **Tetris** son otros ejemplos de que los títulos bien hechos nunca pasarán de moda.

Encerar, pulir...

Un error que llegamos a cometer es querer terminar un juego encontrando los *bonus* ocultos, los personajes secretos o el cien por ciento a la primera. Esto puede llegar a frustrar a un discípulo y hacer que se envicie tratando de conseguirlo todo. El mejor consejo que puedo darles por experiencia propia es que primero se debe terminar un juego (sin el uso de trucos o guías) y después intentar una segunda vuelta, conseguir el mayor porcentaje o lo que haya hecho falta. De esa manera, no se hartarán de un juego y podrán disfrutarlo más. Este tip sirve especialmente a quienes, como yo, no tengan tiempo de jugar tanto; primero, sentirán la satisfacción de haber concluido el juego, y posteriormente podrán intentar -si se tiene tiempo y ganas de hacerlo- exprimir el juego para gozarlo más.

Nuevos horizontes

Un detalle que he notado es que a pesar de que alguien haya terminado muchos juegos y casi siempre gane en los torneos, no sabe disfrutarlo y realmente no se preocupa por las historias. Un buen videojugador no sólo es hábil con el control, sino que también expande sus conocimientos al investigar más de sus juegos, interesarse sobre la historia, si ha sido llevado al cine, a la televisión, si está inspirada en alguna otra, si es un plagio... todos esos detalles que son la sal de una plática entre colegas del control. Conozco cuates que ganan *rounds* y tienen muchos juegos, pero cuando les pregunto quién inventó el Game Boy, se quedan mudos; ahí se ve que no son tan buenos.

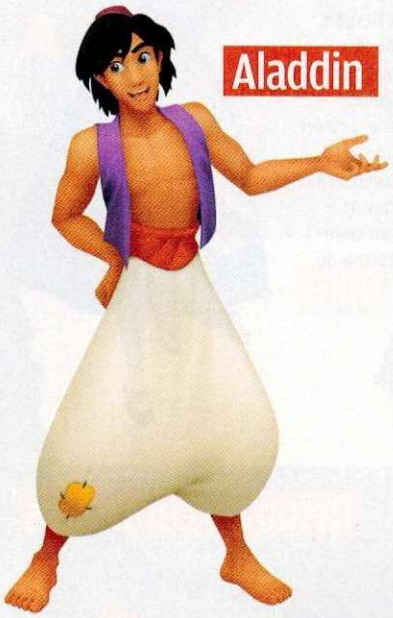
El fin es sólo el inicio

Hemos llegado al final de esta nostálgica sección. Espero que les haya agradado el tema que tratamos en esta ocasión y que les sirva no sólo para entrenar a las nuevas generaciones de videojugadores, sino para que también nosotros mismos mejoremos y tomemos un buen control tanto de los juegos como de nuestras vidas. Por mi parte, todavía tengo mucho por aprender y enseñar, así que estaré al pie del cañón para nunca oxidarme y tratar de pasar mis conocimientos a todos los que deseen ser mejores. Espero sus correos a panteon@clubnintendomx.com con dudas, comentarios y sugerencias. ¡Nos vemos!

EL ARTE de Kingdom Hearts Re: Coded

En 2002, Square-Enix, en conjunto con Disney, presentaron un juego que sería el principio de un universo compartido ya que se unían héroes de dos mundos: el de Square y Disney. La emoción crecía por la diversidad de personalidades e historias, que llegarían dos años después en una versión para Game Boy Advance, ¿lo recuerdas?

Durante las diversas historias hemos visto desfilar a un sinfín de personajes de ambos mundos. Aquí, por ejemplo, tenemos a los representantes de la película **Aladdin**, quienes estarán de apoyo para las aventuras de **Sora** y los demás protagonistas. En el caso de Genio, es una invocación a títulos anteriores, y en **Coded** aparece como miembro del grupo.



Representando a la película **Hércules** tenemos al hijo de Zeus, fuerte guerrero que será de utilidad para vencer a los enemigos de alto poder. Asimismo, Hades, el gobernante del inframundo, será uno de los jefes a vencer. Pero no creas que será fácil, pues usará todas sus artimañas para evitar tu progreso.

Conejo blanco

De la mente de Lewis Carroll tenemos otra gran serie de personajes que fueron llevados al cine por Disney. Por supuesto, el simpático **Conejo** siempre está distraído pensando que se agota el tiempo, mientras que el gato se muestra como un ser enigmático que camina por los territorios del reino. **Alicia** ha aparecido desde el primer **Kingdom Hearts** y, por supuesto, será tu aliada en nuevas aventuras. En el lado oscuro encontramos a la reina y sus soldados, que siempre estarán buscando la forma de atraparte.

Alicia

Cheshire

Reina de corazones

Mickey es conocido como el rey del Castillo Disney, y es un personaje recurrente junto con otros de sus amigos, como **Goofy**, **Donald** o **Jiminy** (también conocido como **Pepe Grillo**). El poder del ratón es impresionante, así que no lo juzgues por su tamaño.

Goofy

Donald

Jiminy

Mickey

© Disney. Desarrollado por SQUARE ENIX / h.a.n.d.

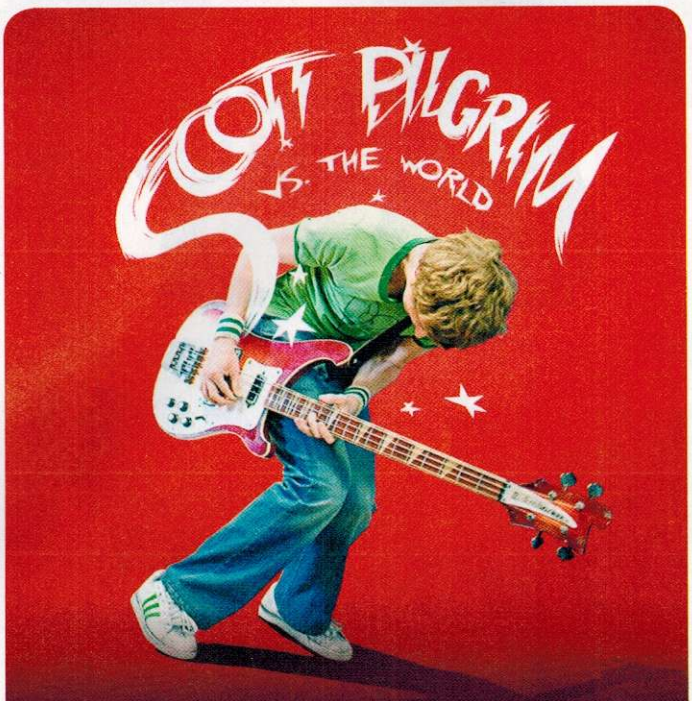
A lo largo de las diferentes versiones y aventuras hemos visto pasar a personajes tan importantes como **Cloud Strife**, el héroe de **Final Fantasy VII**, que hará ver su suerte a los enemigos con el filo de su Broadsword. También tenemos a **Riku**, figura recurrente de **Kingdom Hearts**, quien vive en Destiny Islands y es el mejor amigo de **Sora** y **Kairi**. Por otro lado, **Cid**, uno de los seres más representativos del universo **Final Fantasy** (por lo menos en nombre), que se ha caracterizado por sus habilidades en ingeniería.

Sora es el protagonista de muchas de las aventuras de **Kingdom Hearts**; usa la Keyblade, una curiosa espada en forma de llave. El diseño original de este personaje se atribuye a Tetsuya Nomura, un talentoso director de Square-Enix, que ha brillado por sus trabajos en series como **Final Fantasy**. En general, el mundo de **Kingdom Hearts** es un lugar lleno de fantasía y sueños, que nos ha traído tantas historias entretenidas para las consolas portátiles de Nintendo, y que muchos de los fans esperamos que algún día lleguen a la consola casera de Nintendo.

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: El fenómeno de **Scott Pilgrim**

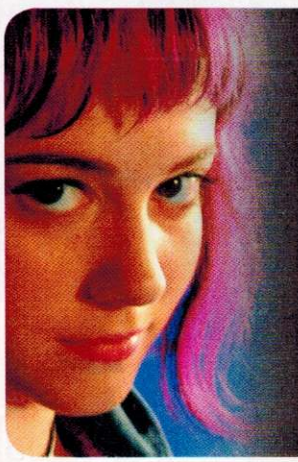


Comúnmente vemos desfilar un sinfín de cómics, mangas e historias, que comienzan con una primicia simple pero que con el paso del tiempo -o de las ediciones- se vuelven populares a tal grado que los reflectores de cine se postran ante ellos. En 2010 fue impresionante ver cómo muchas de las grandes producciones cinematográfica se basaban en los éxitos de papel, como en el caso de **RED** (adaptación de la novela gráfica de Warren Ellis y Cully Hammer), **The Loosers** (del cómic de DC escrito por Andy Diggle), **Iron-Man 2** (Marvel, con personajes de Stan Lee y Jack Kirby), **Kick Ass** (adaptación del cómic de Mark Millar y John Romita Jr.), **Jonah Hex** (basada en el cómic creado por John Albano y Tony DeZuniga), e incluso de libros como **Alice in Wonderland** (interpretación del libro de Lewis Carroll), **Harry Potter and the Deadly Hollows** (de J. K. Rowling), **Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief** (Rick Riordan), o **Eclipse** (Stephenie Meyer, filme que le valió nueve nominaciones en los premios Razzies, que, a diferencia de los Oscar, califican lo peor del celuloide).

Es decir, muchas veces de algo no esperado se obtienen resultados satisfactorios, mientras que en ocasiones el buen nombre del producto original no se ve reflejado en la taquilla, quizá por la mala dirección o la pésima adaptación que se les brinda. Sin embargo, en estas páginas no hablaré de todas ellas, me centraré en una que quizá no duró mucho en las salas de cine, pero que fue un buen logro para los directores, guionistas y actores, me refiero a **Scott Pilgrim vs. the World**, un agasajo para los fans de los videojuegos, cómics e historias de comedia con situaciones gratamente explotadas.

El fenómeno de Scott Pilgrim

El concepto de **Scott Pilgrim** no nació en la pantalla grande, como algunos podrían pensar, sino que se trata de una historia con poco más de seis años (desde agosto de 2004) publicada en formato de cómic/novela gráfica y lograda de tal manera que posee el estilo manga japonés a través de las viñetas en blanco y negro, o el diseño de los personajes y sus situaciones. Su creador es Bryan Lee O'Malley, un artista canadiense (de allí que la acción se desarrolle en dicho país) de gran fama internacional que colabora en varios proyectos para la editorial Oni Press. Hasta la fecha se han editado seis tomos, que describen las aventuras de **Scott Pilgrim** y el resto de sus amigos, de donde se desprende el guión de la película (aunque con algunas diferencias), dirigida por Edgar Wright (**Hot Fuzz**, **Shaun of the Dead**).



Tanto en la película como en el cómic se hacen un sinfín de referencias a videojuegos clásicos, como **The Legend of Zelda**, **Super Mario Bros.**, **Monkey Island**, **Street Fighter**, **River City Ransom**, y a otras franquicias de baile o juegos de ritmos.

La trama es por demás cotidiana, con ciertas exageraciones dignas de un buen manga o cómic, así que te hará pasar un rato agradable mientras la lees o ves. El personaje central (**Scott**) es un tipo común y corriente -quizá más lo uno que lo otro-, fan de la música, los juegos de video y todas aquellas expresiones que, seguramente, tú y yo también compartimos. Todo inicia cuando **Scott Pilgrim** lleva su vida ligera tratando de sobresalir con su banda Sex-Bob-Omb, clara referencia a las **Bob-Ombs** (pequeñas bombas que son muy comunes en el mundo de **Super Mario Bros.**), donde toca el bajo y es vocalista. Su estilo de vida lo lleva a ganarse una fan con la que rápidamente empieza a salir (**Knives Chau**); sin embargo, en un cambio de planes queda deslumbrado por la facha de **Ramona Flowers**... una chica que trabaja como repartidora para Amazon Toronto, pero para ganarse su corazón ¡deberá luchar en contra de sus siete ex novios siniestros! Estos son: **Matthew Patel**, **Lucas Lee**, **Todd Ingram**, **Roxie Richter**, **Kyle** & **Ken Katayanagi** y **Gideon**, en ese orden. Claro, todo a modo de jefes finales a quienes **Scott** debe enfrentar a través de combates que bien parecen extraídos de un videojuego o película de **Dragon Ball**.

Durante la Comic Con de San Diego del año pasado se reveló que se estaba trabajando en una serie animada de **Scott Pilgrim**, misma que vio la luz en Adult Swim-Cartoon Network (EUA) en agosto (2010), y más adelante lo presentaron directamente en el sitio web de **Scott Pilgrim**.

Los actores que representan a Lucas Lee (Chris Evans) y Todd Ingram (Brandon Routh) han aparecido en otras películas de superhéroes. El primero como La **Antorcha Humana**, en **Los 4 Fantásticos**, y próximamente como **Capitán América**, y el segundo como **Superman**, en el *reboot* cinematográfico de Brian Singer.

© 2010 Universal Pictures

Si eres fan de los cómics de **Scott Pilgrim**, te encantará la película, y si no los has leído, ¿qué esperas? Seguramente te divertirás.

Cómics: El origen de **Scott Pilgrim**

Puedes encontrarlos en su formato original de papel, o en versión digital para dispositivos móviles como el iPod o iPad. Así que ya no tienes pretextos para adentrarte en este simpático mundo donde hasta las cosas más extrañas pueden ocurrir en cualquier momento. Espero que Bryan Lee O'Malley dé seguimiento a las aventuras de **Scott Pilgrim**, pues hay mucha tela de donde cortar.

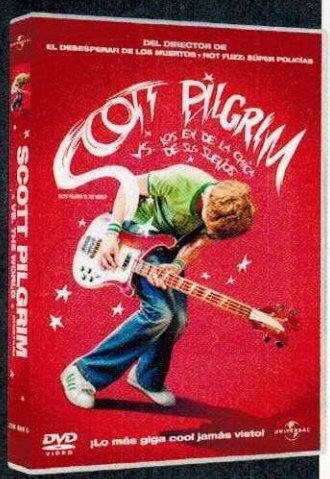
¡Gánate un **DVD** de **Scott Pilgrim vs. the World!**

Si aún no has visto esta gran película o quieres volver a disfrutarla, Club Nintendo y Universal Pictures México te regalamos cinco DVD de **Scott Pilgrim vs. the World**. Lo único que debes hacer para ganarte uno de estos es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia, y listo. Si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de esta sensacional cinta.

1.- ¿En qué año se publicó el primer cómic de **Scott Pilgrim**?

2.- ¿En dónde trabaja **Ramona Flowers**?

3.- ¿De dónde es originario **Scott Pilgrim**?



Bases:

Mándanos un correo a universal@clubnintendomx.com con el título "Trivia **Scott Pilgrim**". Los primeros cinco correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán uno de los DVD. Se aceptarán correos del 1 al 4 de marzo de 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono). De lo contrario, tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 7 de marzo de 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación en original, con fotocopia, y la revista Club Nintendo de marzo. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Universal México no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Scott Pilgrim vs. the World (2010)

Dirige: Edgar Wright. • **Guión:** Michael Bacall, Edgar Wright, Bryan Lee O'Malley. • **Actúan:** Michael Cera (**Scott**), Alison Pill (**Kim Pine**) Mark Webber (**Stephen Stills**), Johnny Simmons (**Young Neil**), Anna Kendrick (**Stacey Pilgrim**), Mary Elizabeth Winstead (**Ramona Flowers**) y Brie Larson (**Envy Adams**).

La referencia a títulos clásicos de Nintendo está más que definida dentro del concepto de **Scott Pilgrim**; por supuesto, **Super Mario Bros. 3** no podía faltar.

Una verdadera lucha contra el pasado de su chica

Con una buena selección de actores (desde los protagonistas hasta los de soporte), vemos realizada una adaptación que no sólo dejó satisfecho a su creador, sino también a los fans de **Scott Pilgrim**. Son sobresalientes los efectos especiales, que deslumbran en la pantalla para agregar emociones o elementos espectaculares en ciertas escenas; llevan a cabo las mismas exageraciones o proyecciones a las que ya estábamos acostumbrados a ver en los cómics. La edición y musicalización te mantendrán inmerso, más si eres fan de los videojuegos o si te consideras un *geek*. La película está basada técnicamente en todos los tomos de **Scott Pilgrim**; sin embargo, el final tiene sus diferencias, pues para las fechas del rodaje aún no se había concretado el sexto cómic.

El *soundtrack* incluye prácticamente todos los temas que escuchaste en la película. Destaca particularmente la interpretación de Brie Larson del tema "**Black Sheep**" (original de Metric). Ella, por cierto, actúa como la sexy ex novia de **Scott Pilgrim** y le pondrá enfrente no sólo un reto musical en la guerra de bandas, pues uno de sus músicos resultará ser otro ex de la popular **Ramona Flowers**.

¡Llegamos al final de esta edición! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Recuerden que seguimos en contacto a través de nuestros diferentes canales de comunicación (página web, foros o twitter de la revista). Si tienen comentarios o sugerencias, envíenmelas por correo electrónico a: hugo@clubnintendomx.com o, si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, C.P. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima!

Cine en corto

Kenneth Branagh, quien tuviera una ovación por su cinta **Frankenstein** (1994), será el encargado de llevar a la vida la historia de **Thor**. Veremos a la sexy Natalie Portman (quien la hizo en grande en su papel de Nina Sayers en **Black Swan**, de Darren Aronofsky), y como **Thor** a Chris Hemsworth, quien encarnó a George Kirk en **Star Trek**. Destaca la interpretación de **Odín**, a cargo de Anthony Hopkins.

Ya es oficial, la bella histrión Anne Hathaway será quien dé vida a **Catwoman/Selina Kyle** en la próxima cinta de **Batman** dirigida nuevamente por Christopher Nolan, mientras que Matt Hardy se pondrá el atuendo de **Bane**. ¿Será que veremos cómo le aplican la quebradora al murciélago?

Los fans de **Linterna Verde** podrán estar contentos porque la adaptación de este héroe de DC Comics llegará a la pantalla grande en junio de este año. En el papel de **Hal Jordan/Linterna Verde** estará Ryan Reynolds, mientras que **Carol Ferris** será interpretada por Blake Lively.

La **Mujer Maravilla** está más cerca que nunca de regresar a la pantalla chica en una nueva serie que, probablemente, estaría a cargo del director y productor McG (**Los Ángeles de Charly**, **Terminator Salvation**).

Siguiendo con los rumores de que posiblemente se concreten si las diferentes partes llegan a un sustancioso arreglo, los hermanos Wachowsky y Keanu Reeves están en conversaciones para no sólo una cuarta, sino también una quinta entrega de **Matrix**, en donde continuarían las aventuras de **Neo**. Por supuesto, ahora aprovechando los beneficios del 3D para hacer aún más espectaculares los efectos.

Esperemos que lleguen a un acuerdo para continuar con la saga de **Neo**.

© 2010 Warner Bros. Pictures

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Toy Story 3: The Videogame
Wii

Gold Stars
Si quieres conseguir todas las estrellas de oro, basta con que realices las actividades que se describen abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Amateur Bug Collector	Rescata a tres orugas.
Amateur Ghost Sucker	Captura a tres fantasmas con el bastón de luz.
Amateur Haunter	Atrapa a tres ciudadanos.
Amateur Kicker	Patear a cinco ciudadanos.
Avid Customer	Junta todas las personalizaciones para Haunted House, Enchanted Glen y Zurg's Spaceport.
Big Spender	Gasta 30,000.
Breaking Boards	Destruye 25 cajas y barriles.
Enchanted Sheriff	Completa todas las misiones Enchanted Glen.
Gone Wanderin'	Viaja una gran distancia a pie.
Haunted Explorer	Encuentra todas las cápsulas de premios en la Haunted House.
Having a Ball	Golpea 30 objetos con una pelota.
Jr Monster Slayer	Destruye cinco gárgolas.
Jr Pixie Torcher	Enciende cinco pixies con el dragón.
Jr Re-animator	Crea a tres ciudadanos zombi.
Jumpin' Jackrabbits!	Salta una gran distancia con Bullseye.
Knock It Off	Da una paliza a 10 proveedores de misiones.
Long Haul	Explora en un vehículo.
Master Grower	Haz 10 cosas más grandes.
Master Monster Slayer	Destruye 10 gárgolas.
Master Pixie Slayer	Derrota a 10 pixies.
Master Re-animator	Crea a 10 ciudadanos zombi.
Master Shrinker	Haz que 10 cosas se vuelvan más pequeñas.
Miner 49er	15 vetas de oro.
Mission Master	Completa 50 misiones.
On A Mission	Termina 10 misiones.
Parachute King	Golpea a 15 objetivos Paratrooper.
Power Shopper	Compra 10 objetos del catálogo.
Prize Capsule Collector	Junta 15 cápsulas de premios.
Prize Capsule Enthusiast	Reúne 25 cápsulas de premios.
Pro Kicker	Patea a 10 ciudadanos.
Ridin' the Range	Viaja una gran distancia en Bullseye.
Riding the Rails	Deslízate durante una larga distancia por los rieles.
Rolly Polly	Realiza 40 giros de barril en un vehículo.
Saddle the Dragon	Viaja por una distancia larga en el dragón.
Saving Up	Obtén más de 30,000 en oro.
Sheriff of the Future	Completa todas las misiones Zurg's Spaceport.
Space Explorer	Encuentra todas las cápsulas de premio en el Spaceport.
Spooky Sheriff	Halla todas las cápsulas de premio en la Haunted House.
Strongman	Transporta un objeto pesado a través de una distancia larga.
Swimming Lessons	Arroja a cinco ciudadanos al agua.
Under the Sea	Salta en el agua en 10 ocasiones.
Wand Waver	Da alas a 10 cosas.
Winner's Circle	Intenta 20 carreras de Bullseye.
Woodland Explorer	Encuentra todas las cápsulas de premios de los arcoíris.
Zurg Bot Destroyer	Destruye a 10 Zurg Bots.
Zurg Bot Smasher	Elimina a tres Zurg Bots.

Nicktoons: Attack of the Toybots
Wii

Premios
Realiza las siguientes acciones en los eventos del juego para obtener diferentes premios.

SECRETO	¿CÓMO OBTENER?
Bear Buster	Vence a más de 100 Mr. Huggles.
Blokk Buster	Derrota a más de 20 Blokks.
Bot Buster	Destroza a más de 50 Factory Bots.
Can Opener	Aniquila a más de 20 Tin Robots.
Chadbot's Collector	Encuentra todos los Master Models.
Circuit Breaker	Junta más de 5,000 circuitos.
Cobber!	Juega como Rocko.
Eediot!	Juego como Stimpy.
Girls just wanna kick butt	Juega como Jenny & Sam.
Honorary Fairy, Second-Class	Encuentra a las 500 hadas.
Invader!	Juega como GIR.
Kitty Champion	Halla a Stimpy.
Power Tour Player	Juega como Jimmy & Timmy.
Robot Ranger	Encuentra a Jenny/XJ9.
Robot Reveller	Localiza a GIR.
Team-Up Legends 1	Juega como Spongebob y Patrick.
Team-Up Legends 2	Juega como Danny & Sam.
Teenager!	Juega como Jenny/XJ9.
The Biggest Genius	Termina el juego.
Wallaby Warrior	Encuentra a Rocko.
Wheeler Dealer	Vence a más de 30 Wheelies.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Nerf: N-Strike Elite
Wii

Códigos
Selecciona tu perfil y luego elige el *Codebook* que se ubica en la esquina inferior derecha. Posteriormente, ingresa alguno de los siguientes *passwords* con el Wiimote.

SECRETO	PASSWORD
Scope 2X	MENU.
Consigue 10 botes	NERF.
Activa todos los niveles	PLAY.
Habilita a Cerberus CS-12	DUDE.
Desbloquea a Crusher SAD-G	RUSH.
Activa a Golithan UB-1	ROCK.
Habilita a Hammerhead GL-1	PONG.
Desbloquea a Hydra SG-7	WIDE.
Activa a Icarus HM-7	DOOM.
Habilita a Longshot CS-6	IDOL.
Desbloquea a Longstrike CS-6	PING.
Activa a Recon CS-6	DIRT.
Habilita a SemperFire RF-100	FLEX.
Desbloquea a Spartan NCS-12	ICON.
Consigue municiones ilimitadas	DART.
Activa a Vulcan EBF-25	LOTS.

Penguin Adventure
Wii/Consola Virtual

Continúa después de que aparezca Game Over
Si quieres continuar después de que tu juego haya concluido, escribe NORIKO en la pantalla de selección de nivel.

SECRETO	ACCIÓN
Warp hacia el nivel 12	Nivel 9, 335 KM.
Warp hacia el nivel 15	Nivel 13, 355 KM.
Warp hacia el nivel 18	Nivel 15, 78 KM.
Warp hacia el nivel 21	Nivel 18, 418 KM.
Warp hacia el nivel 6	Nivel 1, 237 KM.
Warp hacia el nivel 9	Nivel 6, 145 KM.

Last Ninja 3
Wii/Consola Virtual

POKEs
Ingresa los siguientes POKEs después de cargar el juego antes de que inicie.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bushkidu ilimitado en el nivel 1	POKE 26901,165.
Bushkidu i ilimitado en el nivel 2	POKE 27320,165.
Bushkidu ilimitado en el nivel 3	POKE 26890,165.
Bushkidu ilimitado en el nivel 4	POKE 27043,165.
Bushkidu ilimitado en el nivel 5	POKE 26744,165.
Energía ilimitada en el nivel 1	POKE 26734,165.
Energía ilimitada en el nivel 2	POKE 27153,165.
Energía ilimitada en el nivel 3	POKE 26723,165.
Energía ilimitada en el nivel 4	POKE 26884,165.
Energía ilimitada en el nivel 5	POKE 26577,165.
Vidas infinitas en el nivel 1	POKE 28962,165.
Vidas infinitas en el nivel 2	POKE 29207,165.
Vidas infinitas en el nivel 3	POKE 28800,165.
Vidas infinitas en el nivel 4	POKE 29035,165.
Vidas infinitas en el nivel 5	POKE 29192,165.
Shurican infinitos en el nivel 1	POKE 25954,165.
Shurican infinitos en el nivel 2	POKE 26373,165.
Shurican infinitos en el nivel 3	POKE 25943,165.
Shurican infinitos en el nivel 4	POKE 26104,165.
Shurican infinitos en el nivel 5	POKE 25803,165.

Rolling Thunder 2
Wii/Consola Virtual

Passwords para el nivel de dificultad hard

SECRETO	CÓDIGO
Nivel 01	A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Nivel 02	A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Nivel 03	A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Nivel 04	A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Nivel 05	A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Nivel 06	A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Nivel 07	A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Nivel 08	A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Nivel 09	A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Nivel 10	A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Nivel 11	A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

WWE SmackDown vs. Raw 2011

Wii/Consola Virtual

Superestrellas y leyendas por activar

Estas superestrellas pueden activarse al completar el WWE Universe en encuentros One-on-One (Select Match y One-Player únicamente). También pueden ser habilitados a través de **Road to Wrestlemania**, en ciertas estipulaciones.

SECRETO	CÓDIGO
Druid	Completa cada línea de historia de Road to Wrestlemania.
Ezekial Jackson	Gana cinco encuentros One-on-One en WWE Superstars en WWE Universe.
Finlay	Gana un combate One-on-One en SmackDown en el WWE Universe.
Gail Kim	Consigue la victoria en un encuentro Divas-Only en el WWE Universe.
Goldust	Gana 10 combates One-on-One en RAW en el WWE Universe.
Jake "The Snake" Roberts	Vence a **Jake** en la semana nueve de VS. En la historia del **Undertaker**, sin que salgas dañado de alguna extremidad.
Jimmy "Superfly" Snuka	Derrota a **Snuka** en la semana 10 de VS. En la historia del **Undertaker** en tres minutos.
Mickie James	Gana cinco encuentros Divas-Only One-on-One en el WWE Universe.
Mike Knox	Gana cinco encuentros One-on-One en SmackDown en WWE Universe.
Mr. McMahon	Termina el Wrestlemania Challenge Match con **John Cena**.
Paul Bearer (Manager)	Finaliza la historia VS. del **Undertaker** RTWM.
Ricky "The Dragon" Steamboat	Acaba el Wrestlemania Challenge Match con **Chris Jericho**.
Rob Van Dam	Completa el RTWM con **Rey Mysterio**.
Shelton Benjamin	Gana 10 encuentros One-on-One en SmackDown en el WWE Universe.
Stone Cold Steve Austin	Finaliza el Wrestlemania Challenge Match con **Christian**.
Terry Funk	Termina el Wrestlemania Challenge Match con **Rey Mysterio**.
The Bella Twins	Vence en el campeonato Women o en Diva en PPV en el WWE Universe.
Yoshi Tatsu	Gana cinco encuentros One-on-One matches on RAW in WWE Universe.
Vladimir Koslov	Gana un encuentro One-on-One en RAW en el WWE Universe.
The Rock	Completa el Wrestlemania Challenge Match en VS. durante la historia del **Undertaker**.
William Regal	Obtén 10 victorias en combates One-on-One en WWE Superstars en el WWE Universe.
Zack Ryder	Consigue la victoria en un combate One-on-One en WWE Superstars en el WWE Universe.

Battle Lode Runner

Wii

Salto de nivel

Dirígete a la pantalla de selección de nivel y presiona en Puzzle Mode; posteriormente, ingresa el *password* deseado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Nivel 51	4ZLEART2WF	Nivel 77	BTNV687CB9
Nivel 52	BTD7LFBE6G	Nivel 78	4ZEW2YDD4H
Nivel 53	YSPD22MH4U	Nivel 79	4B6734TK4G
Nivel 54	B6WQKLTH6U	Nivel 80	B4VT8LGQLZ
Nivel 55	X5JJWQWVM8	Nivel 81	ZX6K3AG9FK
Nivel 56	YMMWWQSVZ8	Nivel 82	BY8UVVJAQD
Nivel 57	ZXLZ5ETRD9	Nivel 83	Z5SPJQL8P5
Nivel 58	BBY8L6XL5J	Nivel 84	BY84ZPJPJT
Nivel 59	T7EHRNNR4J	Nivel 85	5SDS7GFVV5
Nivel 60	44XFHLQTYP	Nivel 86	T7LR5EVJ2B
Nivel 61	B6QJQRJMSV	Nivel 87	6NTJKRP2VZ
Nivel 62	UEW7RHQCMG	Nivel 88	6SJMJDPV8M
Nivel 63	L3GYPJLMTU	Nivel 89	3DWNRC8HHW
Nivel 64	3HZV6VVBKQ	Nivel 90	VXUXUPWL3X
Nivel 65	BVLU5EJWKL	Nivel 91	9DWNLF4H8Y
Nivel 66	ZED7XH26CJ	Nivel 92	UBULUUWG9X
Nivel 67	6QAW73H4MP	Nivel 93	R45JQJT3E4
Nivel 68	5PS236U659	Nivel 94	R6AS7RTFPS
Nivel 69	ZV9H9SQTCL	Nivel 95	3MDSK9SFVS
Nivel 70	XYH4UVK6XJ	Nivel 96	ES2FSJNALS
Nivel 71	4X6K9HDY4L	Nivel 97	9CTJ794GA5
Nivel 72	4BE2LUYYN2	Nivel 98	FDG4FNMEJX
Nivel 73	6SWA22N66E	Nivel 99	UBZXECW9GW
Nivel 74	BY844HYZBJ	Nivel 100	R6SM2TX8U4
Nivel 75	Z6MSD9X5CP	Nivel 101	RX5736YJHY
Nivel 76	Z5AP7JX5ZE		

One Piece Unlimited Cruise 2: Awakening of a Hero

Wii

Activa nuevos personajes en el VS. Mode:

Si quieres que tu juego esté completo, deberás activar todos los personajes. Para lograrlo, realiza las siguientes actividades.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Crocodile	Derrótalo en el modo normal (isla 1).
Doflamingo	Véncelo en el modo normal (isla 4).
Edward Newgate (forma opcional)	Aniquílalo en el modo normal (isla 3).
Jefe final	Acaba con él en el modo normal (isla 5).
Jefe final (segunda forma)	Derrótalo en el modo *hard* (isla 5).
Garp (jefe opcional)	Véncelo en el modo *unlimited* (isla 4)
Human Lucci (jefe opcional)	Aniquílalo en el modo normal (isla 2).
Kaku	Aniquílalo en el modo normal (isla 3).
Kid	Acaba con él en el modo normal (isla 1).
Kizaru	Derrótalo en el modo normal (isla 4).
Leopard Lucci	Véncelo en el modo normal (isla 3).
Mihawk	Aniquílalo en el modo normal (isla 2).
Pauly (optional boss)	Acaba con él en el modo normal (isla 2).
Shanks	Derrótalo en el modo normal (isla 2).
Smoker	Véncelo en el modo normal (isla 2).
UC1 Bosses	Consigue un UC1 y salva con todos los jefes activados o termina UC2 Boss Rush (dificultad *unlimited* únicamente).
Vivi (jefe opcional)	Derrótalo en el modo normal (isla 1).

Adventure Island: The Beginning

Wii/Consola Virtual

Master Higgins Feats y trajes nuevos

Consigue los Master Higgins Feats para activar los vestuarios adicionales (playeras y gorras).

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Action Star	Completa 10 diferentes escenarios sin que te hagan daño alguno.
Adventure Island Hero	Vence al jefe final.
Adventure Island Pro	Finaliza la escena especial.
Fancy Flyer	Vuela durante 10 segundos.
Gladiator	Elimina a cada tipo de enemigos (no jefes) del juego.
Island Harvest	Anota más de 1,500 en Fruit Grabber.
Master Chef	Aniquila a 50 DenDen (enemigos menores).
Melon Maniac	Reúne los 100 Gold Melons.
Mr. 16-Shot	Consigue una puntuación de 16.0 o mayor en Rapid Fire Ruins.
Perfect Shooter	Anota más de 30,000 en Axe Attack.
Rock Breaker	Destruye 50 piedras rodantes.
Speed Boarder	Termina Skateboard Survival en menos de 40 segundos.
Treasure Hunter	Encuentra todos los huevos ocultos en cada una de las escenas.
Watermelon Thief?!	Levanta una sandía en 10 diferentes escenarios. Las sandías aparecen en cuanto hayas conseguido todas las frutas del nivel.
Weapon Collector	Actualiza completamente las tres armas principales y compra las dos adicionales.
Weaponless Master	Termina un nivel sin tener o levantar algún arma.

Neo Nectaris

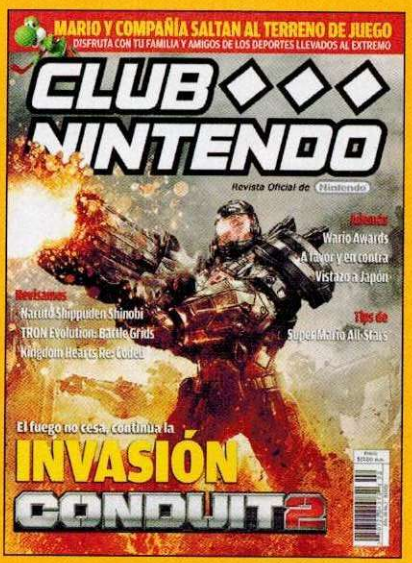
Wii

Password

Para conseguir rápidamente los 48 mapas del juego, introduce los siguientes *passwords* tal como están escritos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Mapa 1	SHEKEL	Mapa 10	HALERS
Mapa 2	RUPIAH	Mapa 11	PAISAS
Mapa 3	DOLLAR	Mapa 12	GROSZY
Mapa 4	PESETA	Mapa 13	MARDUK
Mapa 5	FORINT	Mapa 14	ARBELA
Mapa 6	ESCUDO	Mapa 15	KHUSRO
Mapa 7	AGOROT	Mapa 16	SAFFAH
Mapa 8	DINARS	Mapa 17	MEDICI
Mapa 9	SATANG	Mapa 18	CORTES
Mapa 19	ARMADA	Mapa 34	SRELAH
Mapa 20	MOZALT	Mapa 35	SASIAP
Mapa 21	THIERS	Mapa 36	YZSORG
Mapa 22	FUHRER	Mapa 37	KUDRAM
Mapa 23	MONROE	Mapa 38	ALEBRA
Mapa 24	ADVENT	Mapa 39	ORSUHK
Mapa 25	LEKEHS	Mapa 40	HAFFAS
Mapa 26	HAIPUR	Mapa 41	ICIDEM
Mapa 27	RALLOD	Mapa 42	SETROC
Mapa 28	ATESEP	Mapa 43	ADAMRA
Mapa 29	TNIROF	Mapa 44	TLAZOM
Mapa 30	ODUCSE	Mapa 45	SREIHT
Mapa 31	TOROGA	Mapa 46	RERHUF
Mapa 32	SRANID	Mapa 47	EORNOM
Mapa 33	GNATAS	Mapa 48	TNEVDA

Obtén 25% de descuento



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: abril 9 de 2011 CLUB20/03-3562

Suscríbete hoy mismo a CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2011 Nintendo

CLUB NINTENDO

Una vez más, te tenemos preparada esta sección que ya se ha vuelto parte importante de la revista debido a la gran cantidad de fotos que nos hacen llegar para presumirnos sus grandes colecciones o, bien, los artículos que han creado para demostrar su pasión por Nintendo. Disfruta de las siguientes páginas, te darás una buena idea de lo que debes hacer si es que aún no te has animado a compartir tu afición con el mundo.

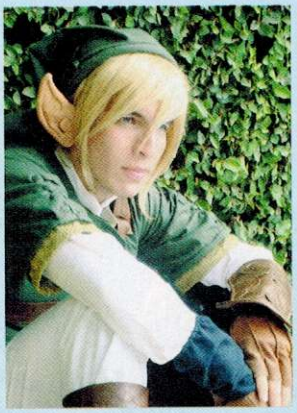
Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

***Cosplay* de leyenda**

Sin duda alguna, **Zelda** es una serie que los jugadores adoran. Enseguida una muestra de ello

Bjork y Axel Alonso nos han hecho llegar estas imágenes donde aparecen con el atuendo de dos sus personajes favoritos, **Link** y **Zelda**. El nivel de detalle de sus vestimentas y accesorios es fantástico; esperamos sigan con este gran pasatiempo.

Nashielly Moreno, de Oaxaca, nos deja claro que tiene gran talento para el *cosplay*. Sólo vean las fotos que nos ha enviado con diferentes interpretaciones de **Zelda**, desde **Wind Waker** hasta **Twilight Princess**; todas son en verdad fantásticas.



Desde Ecuador recibimos estas fotos de un par de hermanos fanáticos de la saga creada por Miyamoto... y muy distraídos, porque no incluyeron sus nombres. De cualquier forma, los felicitamos por el excelente trabajo que realizan. Esperamos que vuelvan a sorprendernos pronto e incluyan sus datos.

Colección

Todo listo para comenzar la reta

Nuestro amigo Alan Martínez tiene todo lo necesario para pasar una tarde increíble con sus amigos.

Colección

Listo para emprender el vuelo

Andi Chimal demuestra que es un gran seguidor de Club Nintendo y amante de los juegos de Nintendo DS.

Manualidad

El mundo de Nintendo en papel

Excelente trabajo el que nos presenta Italo Vidal, desde Chile. ¿No son ideales para decoración?

Colección

Pequeños jugadores

Aquí tenemos otra gran colección directamente desde Chile, esta pertenece a Alejandro y Maximiliano Navarrete, que incluso tienen un cuaderno con detalles alusivos a sus héroes.

Jael Mejía y Luis Fernando Mondragón unieron sus colecciones para mandarnos esta fotografía donde nos muestran que su pasión por los colores de Nintendo la llevan al límite para disfrutarla en grande.

Luis Monroy no sólo tiene varios articulos de colección y sus revistas Club Nintendo, sino tambien bien puesta la playera de Nintendo... literalmente; muestra orgulloso su foto con **Mario**.

Colección

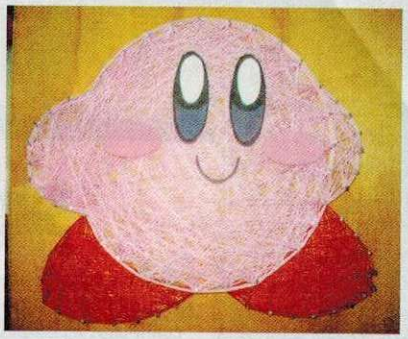
En una habitación muy, muy, lejana

Directamente de Costa Rica nos llega esta colección que pertenece a Jean Carlo Gómez, gran fanático de **Star Wars**.

Colección

Juegos Hasta para regalar

Gustavo y Eimer Guevara, de Baja California, han logrado reunir una gran cantidad de juegos a lo largo de su vida, ¿qué opinas?



Manualidad

Un héroe rosado

Rogelio Konno nos comparte una de sus obra al estilo de la última ventura de **Kirby**, hecho con estambre. Un trabajo sensacional, muchas. felicidades.

Manualidad

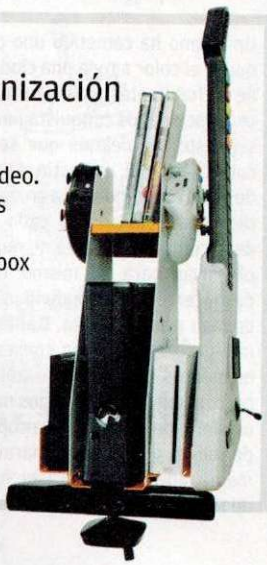
Una feliz y rosa Navidad...

Éste es uno de los árboles de Navidad más originales que hayamos visto ya que su decoración, además de tener las tradicionales esferas, cuenta con imágenes de **Kirby** hechas con estambre, justo como ocurre en su última aventura en Wii. Esta obra pertenece a David Gamiño.

Para los videojugadores

Apasionados por la organización

Teleforma lanzo recientemente el soporte modular para consolas de video. Pueden montarse hasta tres consolas (Xbox, Nintendo y Psp) es modular y trae espacio para los controles del Xbox y 6 videojuegos.
Se monta a la pared y es compatible con cualquier soporte de televisión, 6 colores disponibles.
Más información:
www.teleforma.com
Tel 52073721



Gran fanático de Nintendo

La pasión hasta en la puerta

Ramsés José Bencosne no sólo tiene una gran colección que incluye unas simpáticas pantuflas de **Yoshi**, sino también ha acondicionado su cuarto con detalles como las piezas de **Tetris**, que adornan su puerta.

Última Página

Con el lanzamiento del Nintendo 3DS comienza una nueva etapa en la industria del videojuego. Es evidente que los licenciatarios y Nintendo paulatinamente comenzarán a enfocar sus esfuerzos en el desarrollo de títulos diseñados específicamente para gozar de las nuevas tecnologías tridimensionales. Sin embargo, no hay que pensar que a partir de este momento queda desplazado el formato convencional de Nintendo DS, pues aún se esperan grandes lanzamientos para el portátil y, por supuesto, en Club Nintendo le seguiremos dando difusión durante el mayor tiempo posible. Así que continúa con nosotros el próximo mes, pues te tenemos preparadas muchas sorpresas y reseñas de juegos de primer nivel. ¡Hasta entonces!

Super Street Fighter IV (N3DS)

No hace falta presentación para este sensacional título de Capcom, del que ya te hemos comentado en cuantiosas ocasiones. Por fin una entrega digna para un portátil de Nintendo, y no sólo presenta a todos los personajes que hemos visto en la edición de Aracadia, sino que también agrega modalidades de combate especialmente diseñadas para el Nintendo 3DS. Esto te da oportunidad de combatir contra otros usuarios que estén en un rango de proximidad a ti, de forma automática y valiéndose de tu *ranking* para delimitar el curso de la contienda. Visualmente es de lo mejor que se ha mostrado en la primera línea de 3DS; podrás jugarlo en dos perspectivas, una en 3D y otra clásica bidimensional, para explotar todos los recursos de la flamante consola.

deBlob 2 (NDS)

Un villano ha cometido uno de los crímenes más terribles del mundo... quitar el color a toda una ciudad y dejarla tan gris que ha bajado el ánimo de los habitantes. Es una forma poco convencional de conquista pero, por supuesto, no dejarás que se salga con la suya. Así, con actitud heroica, deberás emprender una cruzada por devolver el colorido a cada rincón de la ciudad valiéndote de múltiples ofensivas para, al mismo tiempo, deshacerte de cada individuo que se oponga a tu cometido. **DeBlob 2** es una gran secuela que conserva los elementos básicos de su antecesor pero, al mismo tiempo, nos muestra un sinfín de retos y nuevas opciones de juego, que quedan maravillosamente adaptados para el formato de Nintendo DS.

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2011: Over the Nexus (NDS)

Duelistas, ¡prepárense!, llegó el torneo 2011 de este combate de cartas, donde sólo los mejores y más capacitados podrán aspirar a convertirse en los finalistas y acreedores al rango de campeón. Las épicas batallas tienen el formato tradicional, ya sea en las calles o en el campo de duelo. El inicio se da en la ciudad desértica de Crash, donde **Turu** y el personaje principal cumplirán su sueño de viajar a la ciudad New Domino para competir en el Grand Prix de cartas. En adición, el título ofrece la oportunidad de competir con una gama de 4,200 cartas, incrementando así la diversidad de juego y proponiendo nuevos retos que, con un poco de práctica y perseverancia, seguramente conquistarás.

Especial 10 aniversario **Animal Crossing**

Aún recordamos como si fuera ayer el lanzamiento de **Animal Forest** para Nintendo 64, allá por abril de 2001. Fue prácticamente uno de los últimos títulos para el coloso de 64 *bits* de Nintendo, que ya estaba a punto de ceder su glorioso lugar al GameCube. Por supuesto -y para desgracia de todos nosotros- **Animal Forest** no llegó a nuestro continente; ya saben, los nipones se quedan con un montón de exclusivas. Por fortuna, poco más de un año después -y ya con la llegada del GameCube- Nintendo anunció el primer **Animal Crossing** en América. Por lo tanto, celebraremos el décimo aniversario de esta curiosa y creativa franquicia desde su salida en Japón. ¡No te lo pierdas!

CLUB NINTENDO
KABOOM
MARIO SPORTS MIX
© 2011 Nintendo

CLUB NINTENDO
MARIO SPORTS MIX
© 2011 Nintendo